218,- Ft

V. évfolyam 10. szám, 1994. október

576 KByte

Számítástechnikai magazin

TOTÁL SZÍNÁR!

Végre elérkezett a mindenki által hőn áhított pillanat: az 576 KByte minden oldala színpompába öltözött! Jelszavunk: "Vesszen a szürkeség!"

TÖMÖR GYÖNYÖR!

Valamennyi oldalon kifinomult design, elsőrangú grafikai megoldások és minden részletre kitérő leírások, ismertetők és híradások. Mi tudjuk, hogy mitől döglik a légy!

MAXIMUM ADRENALIN!

Az izgalom a tetőfokára hág: oldalainkon a fröcskölő DOOM II, a trancsírozó QUARANTINE és a rémisztően élethű SYSTEM SHOCK!

100 % FRISSESSÉG!

Hétoldalas beszámoló a londoni ECTS-ről, a legforróbb infók a LONG LIFE-ről, igényes leírások híres cégek hírhedt játékairól, úgymint UNIVERSE, DELTA V, COLONIZATION, RUFF 'N TUMBLE avagy LORDS OF THE REALMS.

B.R.O.M

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

MIVEL LISTÁNK 1994. OKTÓBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS SZÍVES ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyiket nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.:132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD	19999.-
MD MORTAL II SET : MD II alapgép + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD	30999.-
MD SONIC SET: MD II alapgép + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	30999.-
MD SPORT SET I : MD II alapgép + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD	34999.-
MD SPORT SET II : MD II alapgép + SONIC 2 + FIFA SOCCER + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD	33999.-
MD TENISZ SET: MD II alapgép + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER	30999.-
MD COMMANDO SET : MD II alapgép + SONIC 2 + URBAN STRIKE + 2 db CONTROL PAD	28999.-

SNES KÍNÁLAT

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD	24999.-
SNES AKCIÓ SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD	36999.-
SNES MORTAL SET : SNES alapgép + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	32499.-
SNES SPORT SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD	35499.-
SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db C. PAD	39999.-

GAME BOY KÍNÁLAT

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül	8999.-
GAME BOY MARIO SET : GAME BOY alapgép + MARIO LAND	10999.-
GAME BOY SUPER SET : GAME BOY alapgép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3	14999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + 2 db CONTROL PAD	11999.-
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD	15999.-
MS MORTAL SET: MS alapgép + SONIC + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	15.999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT

GAME GEAR SET: GAME GEAR alpgép + COLUMNS	17999.-
GAME GEAR SUPER SET: GAME GEAR alapgép + 4 JÁTÉK	18999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2199 Ft-tól	SNES CONTROL PAD	1999 Ft-tól
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3999 Ft	GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR	1999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft	NES ACTION REPLAY	5999 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR	3999 Ft		

ÚJDONSÁGAINK:

SUPER GAME BOY
Végre lehetőséged lesz a Game Boy játékaidat a Super Nintendo-n keresztül a TV-n játszani.
Ára: 9999.- Ft.

MENACER
6 játékkal mindössze 9999.- Ft.

INCREDIBLE HULK
ZÖLD...ZÖLDEBB...LEGZÖLDEBB.....HULK!

SUPER NINTENDO PAL	10900,-
MEGADRIVE	9900,-
GAME GEAR	5900,-

COLONIZATION
A CIVILIZATION méltó folytatása.
PC 3.5 6999,-

FIFA SOCCER

PC 3.5	5999,-
PC CD ROM	6999,-
SEGA MEGADRIVE	7900,-
SNES PAL	9900,-

MAXIMUM CARNAGE

SEGA MEGADRIVE	9900,-
SNES PAL	9900,-

URBAN STRIKE
SEGA MEGADRIVE 9900,-

LEMMINGS

C64 LEMEZ	1999.-
C64 KAZETTA	1999,-

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999
AMNIOS	999
ANCIENT ARTOF WAR IN THE S	3999
APIDYA	1999
APOCALYPSE	3999
ARMOUR GEDDON II	3999
ASSASIN	1999
AWARD WINNERS	2999
AWESOME	1499
B17 FLYING FORTRESS	3999
BANSHEE - A1200	4999
BENEATH A STEEL SKY	4999
BENEFACTOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BLASTAR	2999
BLOB	3499
BLUE ANGELS	1499
BLUE MAX	1999
BOB S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	999
BRAT	1499
BRIAN THE LION - A1200	3999
BUDOKAN	1499
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL.	1999
CHAOS ENGINE	3999
CIVILIZATION	4999
CLIFF HANGER	1999
COMBAT CLASSIC	3499
COOL SPOT	3999
CRUISE FOR A CORPSE	1999
CYTRON	3499
DARKSEED	4999
DEATHBRINGER	1499
DESERT STRIKE	3999
DIWOLS DESIGN	999
DISPOSABLE HERO	3999
DONK	1999
DOOPUS	2999
DOUBLE DRAGON III	1999
DRACULA	3999
DUNE II	4999
E SWAT	999
ELFMANIA	3999
ELITE II	4999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	4999
FLIGHT OF THE INTRUDER	1999
GEARWORKS	1499
GLOBAL GLADIATORS	3999
GOAL	2999
GOBLINS 2	3499
GRAND PRIX CIRCUIT	1499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	4999
HARLEQUIN	1499
HEIMDALL II	4999
HIRED GUNS	4999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	4999
INDY HEAT	1999
INDIANA JONES ADV.	1999
INDIANAPOLIS 500	1999
JAGUAR XJR 220	3499
K240	4999
KGB	3999
KILLING GAME SHOW	1499
KINGS QUEST I	1999
LAST ACTION HERO	1999
LAST NINJA III	1499
LEGACY OF SORASIL	3999
LEGEND OF KYRANDIA	3999
LIFE AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	4499
LOTUS TRILOGY	4499
LOTUS TURBO CHALLENGE III	2999
MANIAC MANSION	1999
MERCENARY III	999
MIG 29	1999
MORTAL KOMBAT	4999
MYTH	1499
NASCAR CHALLENGE	2999
NIGEL MANSELL WORLD C.SHIP	4499
NINE LIVES	999
NINJA REMIX	1499
NIPPON SAFES INC.	3999
NO 2ND PRIZE	2999
ONE STEP BEYOND	1999
OEPRATION STEALTH	1999
OUT TO LUNCH	2999
OUTRUN EUROPA	1499
PERIHELION	5999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
POLICE QUEST 1	1999
RED ZONE	1499
RISKY WOODS	1999
ROBIN HOOD	1999
SVF HONDA	1499
SECOND SAMURAI - A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION	3999
SHADOW WORLDS	2999
SPECIAL FORCES	3999
STREET ROD	1999
STRIKE FLEET	1999
SUPER HANG ON	1499
SUPER SKI	999
SUPER TETRIS	2999
SUPER CARS	999
SUPER CARS II	1499
SUPERFROG	3999
SWIV	1499
TRAM SUZUKI	999
TERMINATOR II ARCADE	3999
TERMINATOR II	1499
THE GREATEST	4999
THEATRE OF DEATH	3999
TOYOTA CELICA	999
TRANSARCTICA	3499
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO OUTRUN	1499
ULTIMA V	2499
UNIVERSE	4999
WARLORDS	3499
WINTER OLYMPICS	3999
WIZ AND LIZ	3999
ZACK MCKRACKEN	1999
ZOOL II	3999

DUAL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

3D POOL	999
BIONIC COMMANDO	999
CARRIER COMMAND	999
INT.SOCCER CHALLENGE	999
OUTRUN	999
RICK DANGEROUS II	999

CD32 PROGRAMOK

ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
BATTLE TOADS	3999
BRIAN THE LION	4999
BUBBA AND STIX	4999
CHAOS ENGINE	4999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DENNIS	3999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIRE AND ICE	3999
FIRE FORCE	2999
FURY OF THE FURIES	3999

GUNSHIP 2000
5999 Ft

HEIMDALL II	5999
HUMANS	3999

IMPOSSIBLE MISSION 2025
5999 Ft

INTERNATIONAL KARATE +	2999
LAST NINJA III	2999
LEGACY OF SORASIL	4999
LIBERATION	4999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
MYTH	2999
NIGEL MANSELL S WORLD CHAMPIONSHIP	4999
OVERKILL ÉS LUNAR	3999
PIRATES GOLD	4999
PREMIERE	3999
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION	4999
STRIKER	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TROLLS	1999

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

576 Kbyte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét más kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor írtunk ár pimánkra (1389 Budapest, Pf: 122.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

UNIVERSE 5999Ft

ULTIMATE BODY BLOWS	5999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	799
CHASE HQ	799
NAVY SEALS	799
ROBOCOP III	799
SHADOW OF THE BEAST	799
TOKI	799

C64 KAZETTÁK

3D POOL	599
4 MOST ACTION	599
4 MOST FIGHT FROGHT	599
4 MOST HORROR	599
4 MOST MEGAHEROES	599
4 MOST SPEED STUNTS	599
4 MOST SUPER SPORTS	599
4 MOST TOPPERS	599
ACROJET	599
AIRBORNE RANGER	599
ALIEN III	599
ALIEN STORM	599
ANDY CAPP	599
BADLANDS	599
BALLON BATTLES	599
BANGKOK KNIGHTS	599
BONANZA BROTHERS	599
CARNAGE	599
CASTLE MASTER	599
CHASE HQ	599
COMBAT LYNX	599
CRYSTAL KIDIZZY	599
DARKMAN	599
DEEP STRIKE	599
DELTA	599
DEMON BLAZE	599
ESC.FROM PLANET OF R.MONSTERS	599
EXILE	599
F15 STRIKE EAGLE	599
FORGOTTEN WORLDS	599
GAMES WINTER EDITION	599
GO FOR GOLD	599
GREEN BERET	599
HAWKEYE	599
HOOK	699
LAST DUEL	599
LAST NINJA	599
LED STORM	599
LEMMINGS	1999
LOTUS ESPRIT	599
MATCH POINT	599
MC DONALD LAND	599
MIDNIGHT RESISTANCE	599
MULTIMIXX I	599
MYTH	599
NEIGHBOURS	599
NIGHTSHIFT	599
NINJA RABBITS	599
OUTRUN	599
OUTRUN EUROPA	599
PIPE MANIA	599
PST FIGHTER	599
Q10 TANK BUSTER	599
RAINBOW ISLAND	599
RULELESS RUFUS	599
RICK DANGEROUS I	599
RICK DANGEROUS II	599
ROBOCOD JAMES POND II	599
SAM FOX STRIP POKER	599
SMASH TV	599
SOLO FLIGHT	599
SPACE GUN	599
SPITFIRE 40	599
SPY WHO LOVED ME	599
STEEL	599
STEVE SNOOKER	599
STRIDER	599
STUNT CAR RACER	599
SUPER MONACO GP	599
SUPER SPACE INVADERS	599
TECHNO COP	599
TEST DRIVE II	599
TETRIS KIKUGI	599
TURBO CHARGE	599
TURBO OUTRUN	599
TURRICAN	599
TWO ON TWO BASKETBALL	599
VENDETTA	599

C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNY

POWER UP	699
X OUT	
ALTERED BEAST	
RAINBOW ISLANDS	
TURRICAN	
CHASE HQ	

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999 Ft

ACTION FIGHTER	599
ADDAMS FAMILY	799
ALIEN III	799
ATOMINO	799
BAAL	799
BATMAN THE MOVIE	799
BLUES BROTHERS	799
CABAL	799
CAPTAIN FIZZ	799
COOL CROCK TWINS	799
COOL WORLD	799
DAILY HORSE RACING	799
DARK ATTACK	799
DEMON BLUE	799
DIG DUG	799
DR DOOMS REVENGE	799
DYNASTY WARS	799
ELVIRA II	799
ELVIRA ARCADE	799
EYE OF HORUS	799
F19 STEALTH FIGHTER	799
FINAL FIGHT	799
FLIMBO'S QUEST	799
GHOULS AND GHOSTS	799
G-LOC	799
GUNSHIP	799
HOOK	799
HUDSON HAWK	799
IND.JONES AND THE LAST CRUSADE	799
INDIANA JONES IV ARCADE	799
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	799
JAMES POND	799
KICK START II	799
KIDS PACK	799
LAST NINJA III	799
LEMMINGS	1999
LETHAL WEAPON	799
LOTUS ESPRIT	799
McDONALD LAND	799
MEGA COLLECTION	1999
MOON SHADOW	799
NEW ZEALAND STORY	799
NIGHT SHIFT	799

NO LIMIT 999 Ft

OLYMPIAD COLLECTION	699
OPERATION THUNDERBOLT	799
PIRATES	999
PIT STOP II	799
POPEYE COLLECTION	999
POSTMAN PAT COLLECTION	999
RAINBOW ISLANDS	799
RED HEAT	799
RICK DANGEROUS II	799
ROADRUNNER	699
ROBOCOP	799
ROLLERLAND	799
SAMAGON PAINT	999
SECURITY ALERT	799
SHADOW WARRIORS	799
SLEEPWALKER	1499
SLEEPWALKER	999
SOCCER STARS	799
STRIDER II	699
STUNT CAR RACER	799
SUBURBAN COMMANDO	799
SUPER MONACO	799
TERMINATOR II	799

TETRIS ÉS KIKUGI 799 Ft

THE SIMPSONS	799
THE UNTOUCHABLES	799
THOLIS	899
WHEEL OF FORTUNE	599
WINTER SUPER SPORTS 92	599
WRATH OF THE DEMON	799
WWF	799
WWF2 EUROPEAN RAMPAGE	899

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT	9900
ADVENTURES OF DR FRANKEN	8900
BATTLE BLAZE	7900
BUBSY	6900
DIG AND SPIKE VOLLEYBALL	8000
DOUBLE DRAGON V	9900
EYE OF THE BEHOLDER	9900
GEMFIRE	7900
GP1 MOTOCYCLE	8900
HOME ALONE	8500
HOOK	7900
INDIO	7900
INTERNATIONAL TOUR TENNIS	7900
JIM POWER LOST DIMENSION	7900
JURASSIC PARK	9900
KENDO RAGE	7900
KING OF DRAGONS	9900
KNIGHTS OF THE ROUND	9900
LAWNMOVER MAN	8900
LISTER THE INCLEKLY	8900
LETHAL WEAPON	7900
MEGA MAN SOCCER	9900
MEGA MAN X	9900
METAL MARINES	9900
NBA SHOWDOWN	8900
NHL HOCKEY 94	8900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
P.PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	8900
PIT FIGHTER	7900
POWER RANGERS	9900
ROCKO'S MODERN LIFE	7900
STAR TREK NEXT GENERATION	9900
SUPER CHASE HQ	8900
SUPER SOLITAIRE	7900
SUPER STREET FIGHTER II	11900
TIME TRAX	9900
ULTIMATE FIGHTER	9900
UNCHARTED WATERS	7900
WE ARE BACK	8900
WIZARD OF OZ	8900
WORLDTRIS	6900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY II	5500
ALADIN	9900
ASTRIX	7900
BATMAN RETURNS	[illegible]
BLUES BROTHERS	5500
BUGS BUNY RABBIT RAMPAGE	9900
CHAMPIONSHIP POOL	8900
CHOPLIFTER III	8900
CLAYMATES	8900
CLIFFHANGER	[illegible]
COOL SPOT	[illegible]
CYBERNATOR	6900
DIE SCHLUMPFSTUPFKEK TÖRPÖK	9900
EQUINOX	7900

FLASHBACK 5999Ft

FIFA SOCCER	9900
GHOULS AND GHOST	5500
GODS	6900
GOOF TROOP	5500
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	6900
INCREDIBLE HULK	10900
JAMES POND CRAZY SPORTS	5500
JUNGLE BOOK	9900
LAST ACTION HERO	5500
LOST VIKINGS	8900
MAXIMUM CARNAGE	9900
MEGA MAN X	9900
MORTAL KOMBAT	9900
MORTAL KOMBAT II	11900
NBA JAM	9900
OUT TO LUNCH	9900
PAC ATTACK	7900
PANG	6900
PARODIUS	5500
PILOT WINGS	6900
PINBALL DREAMS	7900
PRINCE OF PERSIA	9900
PUSH OVER	5500
R TYPE III	8900
R.BELL ADV.POP AND TWINBEE II	8900
ROAD RIOT	5500
ROAD RUNNER	5500
SHADOW RUN	9900
SMASH TENNIS	9900
SOCCER KID	9900
SPACE ACE	9900
STARWING	5500
SUNSET RIDERS	6900
SUPER MARIO WORLD	6900
SUPER METROID	9900
SUPER PUTTY	5500
SUPER TENNIS	5500
TAZMANIA	5500
TERMINATOR II ARCADE	5900
TERMINATOR II JUDGMENT DAY	5500
TINY TOONS	6900
TOM AND JERRY	5500
TOTAL CARNAGE	5500
TIQULS	7900
TURRICAN	5900
ULTRAMAN	5500
YOUNG MERLIN	7900
WORLD CUP USA 94	9900
WORLD STRIKER	9900
WWF ROYAL RUMBLE	6900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900
ZOOL	7900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	3900
ADVENTURE ISLAND II	3900
ADV.OF ROCKY AND BULW.	3900
ALFRED CHICKEN	4900
ALIEN III	3900
BART VS JUGGERNAUTS	3900
BATMAN RETURN OF JOKER	3900
BILT AND TED	3900
CASTELIAN	3900
COOL SPOT	4900
COOL WORLD	3900
CRASH DUMMIES	3900
DIE SCHLUMPFSTUPFKEK TÖRPÖK	4900
DAYS OF THUNDER	3900
DONKEY KONG	4900
DUCK TALES	3900
FELIX THE CAT	4900
FERRARI GP CHALLENGE	3900
GARFIELD	3900
GEAR WORKS	3900
HOOK	3900
HUDSON HAWK	3900
INDIANA JONES	4900
JETSONS	3900
JUNGLE BOOK	4900
KIRBYS DREAM LAND	4900
LEMMINGS	3900
MARIO LAND 2	4900
OUT TO LUNCH	4900
PAPERBOY II	3900
PINBALL DREAMS	3900
POP AND TWINBEE	4900
RIDDEAND	3900
RUGGER RABBIT	3900
SPANKY'S QUEST	3900
TESSERAE	3900
WARIO LAND MARIO 3	4900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	7900
ALIEN III	5900
ANOTHER WORLD	6900
ASTERIX	6900
AWESOM POSSUM	8900

BUBBLE AND SQUEAK 5999Ft

HARKLEY BASKETBALL	9900
BARNEY THE DINO	7900
BATMAN RETURNS	5900
BATTLE TOADS	5900
BEAUTY AND THE BEAST	7900
BELLE'S QUEST	7900
BUBBA AND STIX	8900
CASTLEVANIA BLOODLINES	7900
CLASAR'S PALACE	8900
CHAKAN	4900
CHESTER CHEETAH II	6900
COMBAT CARS	6900
CRASH DUMMIES	7900
CYBORG JUSTICE	6900
DESERT STRIKE	7900
DRACULA	7900
DRAGON'S REVENGE	7900
EE SWAT II	9900
DYNAMITE HEADY	9900
FX MUTANTS	6900
FIFA SOCCER 94	7900
FLINSTONES	7900
FORMULA ONE	8900
GLEBAL GLADIATORS	6900
GREEN DOG	6900
GUNSTARE HEROES	6900
IMG INT.TOUR TENNIS	7900
INCREDIBLE HULK	9900
JURASSIC PARK RAMPAGE	9900

JUNGLE BOOK 9900 Ft

KID CHAMELEON	6900
KING OF THE MONSTERS II	9900
MADDEN NFL FOOTB.94	9900
MAXIMUM CARNAGE	9900
MICKY AND DONALD	6900
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	8900
MICRO MACHINES	8900

MORTAL KOMBAT 2 11900 Ft

NBA JAM	9900
NFL FOOTBAL94	8900
NHL HOCKEY 94	7900

NHL HOCKEY '95 8999Ft

ONSLAUGHT	[illegible]
OTTIFANTS	[illegible]
PELE	6900
PETE SAMPRAS TENNIS	8900
PIRATES OF THE DARK WATER	9900
PRINCE OF PERSIA	8900
RUGBY	9900
ROBOCOP III	7900
ROBOCOP VS TERMINATOR	7900
SOCKET	6900
SOLDIERS OF FORTUNE	7900
SONIC III	7900
SONIC SPINBALL	7900
SPIDERMAN	5900
STAR TREK NEXT GENERATION	8900
STRIDER RETURNS	6900
STREETS OF RAGE III	9900
SUBTERRANIA	[illegible]
SUMMER CHALLENGE	8900
SUPERMAN	9900

SUPER STREET FIGHTER 2 11 999Ft

SYLVESTER AND TWEETY	9900
TALESPIN	6900
TAZMANIA II	9900
TERMINATOR	5900
THOMAS THE TANK ENGINE	7900
TINY TOONS	6900
TMNT HYPERSTONE HEIST	7900
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS	6900
TOE JAM AND EARL II	6900
TOYS	6900
TWINKLE TALE	6900
URBAN STRIKE	9900
VIRTUA RACING	14900
WIMBLEDON TENNIS	7900
WIMBLEDON TENNIS	4900
WINTER OLYMPIC GAMES	8900
WOLF CHILD	7900
WORLD CLAS LB.GOLF	4900
WORLD CUP 94 USA	8900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	5900
ARIEL LITTLE MERMAID	4900
BATMAN RETURNS	4900
BATTLE TOADS	4900
CHAKAN	4900
CHUCK ROCK	4900
COOL SPOT	4900
DESERT STRIKE	5900
DONALD DUCK	3900
DOUBLE DRAGON	3900
DRACULA	5900
FORMULA ONE	5900
ISAIAH WEBBER	4900
GLOBAL GLADIATORS	5900
HOOK	5900
INCREDIBLE HULK	5900
JAMES BOND 007	5900
JUNGLE BOOK	4900
LAST ACTION HERO	5900
NBA ACTION	5900
PINBALL DREAMS	5900
ROAD RASH	5900
ROBOCOP VS TERMINATOR	4900
SIMPSONS	4900
SPIDERMAN	5900
STAR WARS	5900
STREETS OF RAGE	3900
SUPER MONACO II	5900
WORLD CUP 94 USA	5900

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	2900
ALADDIN	5900
ALIEN STORM	2900
ALIEN SYNDROME	2900
ANDRE AGASSI TENNIS	1900
BACK TO THE FUTURE II	2900
BACK TO THE FUTURE III	2900
BATMAN RETURNS	2900
BUGGY RUN	2900
COOL SPOT	3900
CRASH DUMMIES	2900
DESERT STRIKE	5900
DONALD DUCK II	5900
F1	4900
FLINSTONES	3900
GLOBAL GLADIATORS	5900
IMPOSSIBLE MISSION	2900
INDIANA JONES	3900
JAMES BOND 007	2900
JUNGLE BOOK	4900
JURASSIC PARK	5900
LORD OF SWORD	2900
MICRO MACHINES	4900
MISTER KUBERAT	3900
NEW ZEALAND STORY	2900
OTTIFANTS	2900
PRO WRESTLING	2900
ROBOCOD	1900
SIMPSONS	2900
SONIC	3900
SONIC II	5900
SONIC CHAOS	4900
SPIDERMAN	3900
SPIDERMAN RETURN OF S.	5900
STREETS OF RAGE II	5900
STRIDER	1900
SUPERMAN	3900
T2 ARCADE GAME	5900
THE FLASH	3900
WORLD CUP 94 USA	5900
WORLD SOCCER	1900

MEGA CD PROGRAMOK

COBRA COMMAND	7900
ECCO THE DOLPHIN	7900
FINAL FIGHT	7900
JAGUAR XJ 220	6900
PRINCE OF PERSIA	6900
RACING ACES	7900
ROAD AVENGER	6900
ROBO ALESTE	9900
SHIPHEAD	9900
SONIC	9900
SPIDERMAN	7900
THUNDER HAWK	9900
THUNDER STRIKE	7900
TIME GAL	6900
TOMCAT ALLEY	9900
WHO SHOT JOHNY ROCK	9900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1869	3999

1942 PACIFIC AIR WAR 5999 Ft

ADVENTURERS	2999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999
AMERICAN GLADIATORS	1999
ANCIENT ART OF WAR IN THE S.	4999
ANOTHER WORLD	2499
ARCHON ULTRA	4999
ARMOR B GUNDON	1999
ARSTE II	1499
ATAC.S TEAM	4900
AWARD WINNERS	2999
B17 FLYING FORTRESS	5999
BATMAN RETURNS	2999
BATTLE HAWKS	2499
BATTLE OF BRITAIN	3999
BENEATH A STEEL SKY	5999
BIRDS OF PREY	2499
BLADE WARRIOR	2999
BUBBLE DIZZY	1999
BUDOKAN	1999
CADAVER - THE PAY OFF	2499
CAPTAIN DYNAMO	1999
CAR AND DRIVER	4999
CASINO COMPILATION	3999
CHAOS ENGINE	2499
CHUCK YEAGER	2499
CIVILIZATION	6999
CJ IN USA	1999
CJ'S ELPHANT ANTICS	1999
COLONIZATION-CIVILIZATION II	6999
COMANCHE MISSION DISK 1	2999
COMBAT CLASSIC II	4999
COSMIC SPACEHEAD	3999
CREEPERS	1999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
DAEMONSGATE	5999
DAY OF THE TENTACLE	5999
DELTA V	6999
DESERT STRIKE	5999
DIZZY COLLECTION	3999
DIZZY PRINCE OF YORKFOLK	1999
DRACULA	4999
DUNE	2499
DUNE II	5999
EL FISH	4999
ELITE II	5999
EPIC	2499
ETERNAM	3499
EYE OF THE BEHOLDER	2499
EYE OF THE BEHOLDER II	2499
EYE OF THE BEHOLDER III	5999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999
EVASIVE ACTION	4999
F15 FLEET DEFENDER	6999
F15 III	5999
F19 STEALTH FIGHTER	2499
F29 RETALIATOR	2499
FANTASTIC DIZZY	1999
FIELDS OF GLORY	6999
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	5999
FLASHBACK	4999
FREE DC	4499
FUTURE WARS	1999
GOAL	2999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999
GUNSHIP	2499
HARRIER JUMP JET	5999

HAND OF FATE 5999Ft

HEROES OF THE 357TH	1999
HEXX	4999
HIRED GUNS	4999
IMMORTAL	2499
IMPERIAL PURSUIT	4999
INDY CAR RACING	4999
INDY CAR TRACK PACK	2999
INDIANA JONES III ADV.	2499
INDIANA JONES IV ARCADE	1999
INDIANAPOLIS 500	2499
INNOCENT UNTIL CAUGHT	2999
JOE AND MAC CAVEMAN NINJAS	1999
JURASSIC PARK	5999
KING'S QUEST IV	2499
KNIGHTS OF THE SKY	2499
LANDS OF LORE	5999
LEASURE SUIT LARRY III	2499
LEGACY	5999
LHX ATTACK CHOPPER	1999
LIFE AND DEATH II	4999
LITIL DIVIL	4999
LIVERPOOL	1999
LOOM	2499
LURE OF THE TEMPRESS	2499
MAGIC WORLDS	2999
MAGICLAND DIZZY	1999
MANIAC MANSION	1999
MARIO ANDRETTI	1999
MEMBERS OF PARADISE	4999
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	5999
MICROPROSE F1 GRAND PRIX	6999
MIDWINTER	5999
MIDWINTER II	2499
MIG29	2499
MIG29 II	2499

MORTAL KOMBAT 4999Ft

MOONSHINE RACER	1999
MURDER	1999
NHL HOCKEY	5999
NIGHTSHIFT	1999
NOMAD	3999
OPERATION STEALTH	1999
OSCAR	1999

OVERLORD 6999 Ft

PACIFIC STRIKE	6999
PANZA KICK BOXING	1999
PATRIOT	4999
PETER PAN	4999
PINBALL MAGIC	2999
PIPE MANIA	999
PIRATES	2499
PIRATES GOLD	5999
PRINCE OF PERSIA II	5999
PROTOSTAR	4999
PUTT PUTT FUN PACK	2999
PUTT PUTT ON THE MOON	4999
QUEST FOR GLORY II	4999
QUARANTINE	6999
RAILROAD TYCOON DELUXE	4999
RAMPART	1999
RAVENLOFT	6999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	5999
ROBIN HOOD	2499
ROBOCOP III	2499
SAM AND MAX HIT THE ROAD	5999
SEA WOLF	2999
SEAL TEAM	5999
SECRET OF MONKEY I.	2499
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION	5999
SEVEN CITIES OF GOLD	4999
SHUTTLE	4999
SIM CITY 2000	5999
SIM CITY 2000 SCENARIO VOL.1	2999
SIM LIFE	4999
SPACE HULK	4999
SPACE QUEST III	2499
SPEAR OF DESTINY	2999
SPEED BALL II	1999
SPEED RACER	3999
STAR CONTROLL II	4999
STAR CRUSADER	6999
STARLORD	5999
STEG THE SLUG	1999
STEEL THUNDER	2499
STORM MASTER	999
STREET FIGHTER II	2999
SUBWARS 2050	6999
SUMMER CHALLENGE	2499
SUPREMACY	2499
SYNDICATE	5999
TASKFORCE 1942	5999
TEAM SUZUKI	1999
TERMINATOR II ARCADE	2999
TERMINATOR RAMPAGE	6999
TEST DRIVE II	1999
TEST DRIVE III	2499
THE CYCLES	1999
THE DREAM TEAM	3499
THE GREATEST	4999
THEATRE OF DEATH	4999
THEATRE OF WAR	1999
THEIR FINEST MISSION	1999
THUNDERHAWK	1999

TIE FIGHTER 6999Ft

TOYOTA CELICA	1999
TURTLES WORLD TOUR	1499
ULTIMA UNDERWORLD II	4999
ULTIMA VI	2499
ULTIMA VII	5999
ULTIMA VIII	6999
VIKINGS	3999
WACKS	3999
WING COMMANDER ACADEMY	3999
WING COMMANDER II	1999
WING COMMANDER MISSION DISK	2999
W.CLASS LEADERBOARD GOLF	1999
WORLD CUP 94 USA	3999
WWF	1999
XF3700 MANTIS	2499
X WING	6999

IBM 5.25 PROGRAMOK

DARKLANDS	4999
FALCON 3.0	4999
GUNSHIP 2000 DATA	3999
LES MANLEY LOST IN LA	1999
MIGHT AND MAGIC II	3499
SILENT SERVICE II	3999
SPACE 1889	2499

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

7TH GUEST	6999
AL QUADIM	6999

BLOODNET 5999Ft

CIVILIZATION-RAILROAD TYCOON	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2999
DARK SUN	6999
DAY OF THE TENTACLE	7999
DIGITAL LOVE	3999
DISCOVERIES OF DEEP	6999
DRAGONSPHERE	6999
ECO QUEST	4999
ELITE II	6999
EYE OF THE BEHOLDER	2999
FALCON GOLD	7999
FATTY BEAR	4999
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	6999
GRAND PRIX-GOLF	4999
GREAT NAVAL BATTLES II	6999
GUNSHIP 2000-SCENARIO	4999
INHERIT OF THE EARTH	7999
ISHAR	2999
ISHAR II	2999
LABYRINTH OF TIME	6999
LANDS OF LORE	6999
LEGEND OF KYRANDIA	4999
LITIL DIVIL	5999
LOTUS ULTIMATE CHALL.	5999
MANIAC SPORTS	6999
MEGARACE	6999
MILLENNIUM	8999
NIGEL MANNELL WORLD CHAMP.	5999
NOMAD	6999
OSCAR	5999
PRIVATEER-SAAPS	7999
QUARANTINE	7999
SAM AND MAX HIT THE ROAD	7999
SHADOW CASTER	7999
SHUTTLE	6999
SPACE HULK	6999

STAR CRUSADER 7999Ft

STARLORD	6999
STRIKE COMMANDER	6999
SUBWAR 2050 AND SCENARIO	7999
SUPER VGA HARRIER ASSAULT	3999
THE HORDE	7999

TFX 6999 Ft

THEME PARK	6999
TRANSARCTICA	1999
UFO	6999
ULTIMA COMPILATION I-IV	6999
ULTIMA VIII-SAPS	9999
WORLD CUP 94 USA	6999
WRATH OF THE GODS	6999

MANGA VIDEÓK

3X3 EYES	2999
3X3 EYES II	2999
ADVENTURES OF SONIC I	2999
ADVENTURES OF SONIC II	2999
ADVENTURES OF SONIC III	2999
AKIRA	4999
BLACK MAGIC M66	2999
CRYING FREEMAN	2999
CRYING FREEMAN II	2999
CRYING FREEMAN III	2999
CRYING FREEMAN IV	2999
CRYING FREEMAN V	2999
CRYING FREEMAN VI	2999
FIST OF THE NORTH STAR	4999
GIGOLO	2999
GUNBUSTERS I-II	2999
GUNBUSTERS III-IV	2999
KAMASUTRA	2999
MACROS R I-II	2999
MACROS R III-IV	2999
MACROS R V-VI	2999
MONSTER CITY	2999
PROFESSIONAL GOLGO	3999
RETURN OF OVERFIEND III/I	2999
RETURN OF OVERFIEND III/II	2999
RET.OF OVERFIEND III/III	2999
RISE OF THE DRAGON	2999
SENSUALIST	3999
VIOLENT COP	3999
WICKED CITY	3999

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!

MIVEL LISTÁNK OKTÓBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK !

KAPJ AZ ALKALMON - HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

90/1	79,-	90/2	79,-	90/3	79,-	90/4	79,-	90/5	79,-	90/6	79,-	90/7	79,-	91/1	79,-	91/2	79,-	91/3	79,-	91/4	79,-	91/5	79,-
91/6	79,-	91/7-8	158,-	91/9	98,-	91/10	98,-	91/11	98,-	91/12	98,-	92/1	98,-	92/2	98,-	92/3	98,-	92/4	98,-	92/5	98,-	92/6	98,-
92/7-8	196,-	92/9	98,-	92/10	98,-	92/11	98,-	92/12	98,-	93/1	138,-	93/2	138,-	93/3	138,-	93/4	138,-	93/5	138,-	93/6	138,-	93/7-8	276,-
93/9	168,-	93/10	168,-	93/11	168,-	93/12	168,-	94/1	168,-	94/2	168,-	94/3	168,-	94/4	168,-	94/5	168,-	94/6	168,-	94/7-8	336,-	94/9	168,-

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft-ért vásárható meg. Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.
A Szimulátor különszám elfogyott.
A fenti árakhoz potóköltség is járul.
Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf. 132.

V. évfolyam 10. szám 1994. október

576 KByte TARTALOM

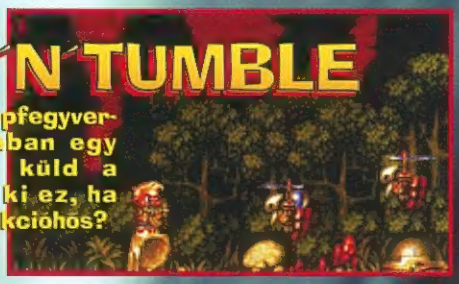
Egy kiállítás naplója, számtalan extra újdonság, legelőször nálunk olvasható titkos infók, világszínvonalú design - és mindez abszolút színesben!

DOOM 2

Visszatért végre valahára a várva várt vértestvér! Húscafatok, hullahegyek, puskatusok: DOOM II - A pokoli szinjáték!

RUFF'N'TUMBLE

Vagány srác gépfegyverrel a mancsában egy fémdarazsat küld a másvilágra - ki ez, ha nem az utolsó akciókos?



DELTA V

Egy elhibázott mozdulat... űrhajóddal a falnak vágódsz és véged... Kösd fel a gatyót és indíts újra - hisz ez csak játék!

COLONIZATION

Mi lenne, ha Te lehettél volna az Új Világ felvirágoztatója? Jó mi? Nem kell más, csak hass, alkoss, gyarapíts...

ECTS HÍREK	4-7
DOOM 2 EXKLUZÍV	8
RUFF'N'TUMBLE	9
STAR CRUSADER	10-11
DELTA V	12
A HÓNAP DUMÁJA/BUKÁSA	15
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	16
PUTTY SQUAD	17
EXKLUZÍV - LONG LIFE	18
QUARANTINE	19
SYSTEM SHOCK - EXKLUZÍV	20
MANGA MÁNIA	21
ECTS CONSOLE NEWS	22-24
SEGA ROVAT	25
NINTENDO ROVAT	26-29
LORDS OF THE REALM	30-31
CD 32. OLDAL - HEIMDALL 2	32
CSEVEGŐ	33
ÉRKEZÉSI OLDAL	34-35
CENTRAL INTELLIGENCE	36-37
FANTAZMAGÓRIA	38-39
COLONIZATION	40-42
BATTLE BUGS	43
KID CHAOS	44
UNIVERSE	45-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/10-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Eredeti bt.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Kft.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

A gép kecses ívben emelkedett fel Ferihegy 2-ről, majd egy éles jobbkanyar után (amitől többen az előre bekészített vízhatlan zacskójuk után kezdtek matatni) rátért a JÖVŐBE vezető légifolyosóra, aminek végállomása a számítógépes játékok európai Mekkája, a londoni European Computer Trade Show (ECTS), vagy ahogy ízes angolsággal mondják, az "iszitíesz" volt. A magyar tévétől "kölcsönzött" kéttagú stábbal kigészült 576-os legénységünk másfél órai könnyed repkedés után érkezett meg az addigra stílszerűen lucskossá ázott albioni reptérre, majd egyórás bumlízás után a szállásra. Itt négy-öt percet töltöttünk (málha le, zuhany alá, fogkefe elő, új ruha fel), majd irány a pezsgés! Eddigre már az eső is csak szakadt, nem omlott, úgyhogy zavartalanul vethettük bele magunkat a "hótlaza-szakadt-punk-gentlemanus-ormótlan-eleganciájú" londoni forgatagba. Az egyik sarkon épp a "Take That" fiúk nyomakodtak a Capital Radio épületét körbevevő csitri-hadból kifelé, a másik utcában a mára már nemcsak szupermodell, hanem szuperpoéta és szuperkornyika Naomi Chambell (itt dögöljek meg, ha nem igaz) pózolt első (Istenem, add, hogy egyben az utolsót) regényének sajtóbemutatóján egy könyvesbolt előtt. Szóval pezsgésből tényleg nem volt hiány, pedig még el sem kezdődött a másnapi, igazi show...

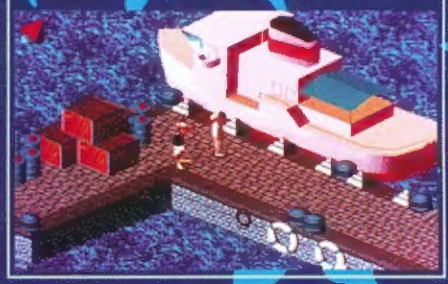
BLUE BYTE

A dinamikusan fejlődő német szoftvercég parádés összeállítással várta az érdeklődőket. A Battle Isle legendakör minden eddigi epizódján túltesz a **THE SHADOW OF THE EMPIRE** című önálló rész, amely a PC-k minden lehetőségét kihasználja (vektor-, illetve ray-trace-elt grafikai megjelenítés, Silicon Graphics-szal készült animációk, CD minőségű zenék és folyamatos dialógusok, Windows alatti futtatás lehetősége, ésatöbbi, ésatöbbi). A sztori alakulásában fontos szerepe van a szerelemnek, gyűlöletnek, hatalomvágynak és természetesen a stratégiai képességeknek. A szerepjátékosoknak is tartogattak érdekességet tarsolyukban, úgyanis az Ambermoon, Amberstar, Lionheart alkotógárdája a Blue Byte égisze alatt mutatta be eddigi legcsodálatosabb fejtesztését, az **ALBION**-t. Sikeresen kombinálják a két és háromdimenziós megjelenítést, a könnyen kezelhető és átlátható menürendszert és a történelmi hűséget. Nem mesebeli lények szerepelnek a játékban, hanem amolyan történelmi "mi lett volna, ha" játékot játszhatunk. Felismerve az Amiga szűk lehetőségeit, a játékot csak PC CD-ROM-ra fejlesztik - még jó darabig (úgy '95 végéig).

ELECTRONIC ARTS

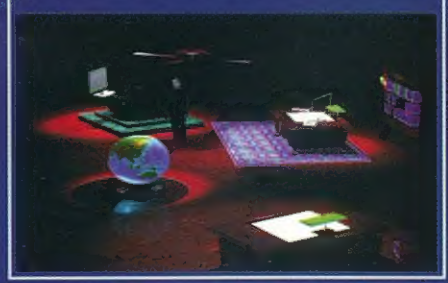
Ez az a cég, amelynek kábé egy oldalt kellene szenteini, hogy minden programját legalább címszavakban be tudjuk mutatni. Inkább majd visszatérek a későbbi Hírekben a kimaradt anyagokra és most csak a legnagyobb ászokat sorolom: elsőként egy igazi Doom klón, a **CYCLONES** kerül terítékre, amelyben az ismertető alapján valami hangzatos cél (világuralomra törő idegen lények kiirtása kézzel-lábbal) érdekében pusztítjuk azokat, akik az utunkba kerülnek, valójában azonban egy vérbeli 3D-s 'lődd a t*két, ne siránkozz' akciójátékról van szó. Csendesebb vizekre evezve nézzük a **FREDDY FISH** című produkciót, amely a 3-8 éves korosztályt célozza meg cuki halacskájával. Freddy elveszett magvak után kutatva felfedezi az óceánok állat-, és növényvilágát, humoros is izgalmas kalandokba keveredik útja során - mindezt a legkisebbek nyelvén: szemléletes rajzok és animációk (SVGA) segítségével. Ha már a vizeknél tartunk, szólnék néhány szót a tengerek kesellyűiről, az anyahajókról startoló vadászbombázókról. Róluk szól úgyanis a **U.S. NAVY FIGHTERS**, amely egy szimulátor-sorozat első része. A valós környezetben (a Fekete Tengeren, az Eisenhower anyahajóról kiinduló ukrajnai intervenció alatt) játszódó szimulátor minden eddigi csúcsot romokba dönt a sebességével, legkülönbözőbb opcióival, dögös hangeffektjeivel és játékélményével. Utolsónak hagytam az egyik legeredetibb alkotást a cégtől, ami a **LITTLE BIG ADVENTURE** névre hallgat. Ez a játék egy olyan világba kalauzol el bennünket, ahol háromféle faj (futurisztikus elefántra

hasonlító, nyúlszerű és fura, emberforma lény) él egymás mellett békességben. Jön persze egy gonosz hódító, aki ellen Twinsen, az emberforma szereplő felveszi a harcot. A játék újszerű megfogalmazásban mutatja be a történéseket: izometrikus, 3D-s ray-trace-elt hátterek előtt fillezett vektoranimációk közepette mozoghatunk apró szereplőnkkel, több mint 40 féle térségben, többszáz helyiségben (erődítmény, gyár, titkos átjárók, stb). A bemutatott játékok csak PC-re jelennek meg a közeljövőben.



EMPIRE

Nagy volt a sürgés-forgás a jobbára stratégiai játékairól híres szoftverház standja előtt, hiszen jónéhány újdonsággal és meglepetéssel szolgáltak minden stílus kedvelőjének. A napokban megjelenő **DAWN PATROL** nemhiába vonzott tömegeket, hiszen a két méter átmérőjű képernyőn vérbeli első világháborús lövöldözésnek lehettünk tanúi. A 640x400-as felbontás mellett is pergő akció, texture-mapping eljárással készített 3D-s grafika és a hangszórókból bömbölő csatazaj vérpezsdítő hatást ért el. Mindkét oldalon harcba léphetünk majd 15-15 féle korabeli repülő fedélzetén - november elején, PC-n. **CYBERJUDAS** néven pedig egy szokatlan megfogalmazású "oszd meg és uralkodj" játékuk van készülőfélben, aminek alapjául a méltán népszerű Shadow President szolgált. Kitalált korban és környezetben a Földön járunk, amelynek vezető hatalmának kormányzójaként szörnyű gyanú fog el bennünket: valamelyik tanácsadónk az életünkre és a korlátlan ha-



talomra tör. De nem tudjuk melyikük az áruló. Vagy idejében megtaláljuk a Júdást, vagy elvesztünk. A játék doktori disszertációk és a CIA titkos ténytára felhasználásával készül, élvezetes hang és grafikai környezetbe helyezve - kizárólag PC CD-ROM-ra.

GAMETEK

A feltörekvő cégek között előkelő helyet foglal el az amerikai székhelyű, de mára európai irodával is rendelkező Gametek, amely két újdonsága a mostani számunkban már nagyító alá is került, de ezen kívül is volt információ a tarsolyukban. Novemberre ígérik a **HELL** című cyberpunk thrillerüket, amelyben összekeveredik az idő és tér, a jelen és jövő, a valós élet és a túlvilág. 2094-ben járunk, üldözöttként menekülünk olyan bűnök miatt, amiket el sem követtünk - vagy mégis? Az igazságszolgáltatás emberei életre-halálra keresnek bennünket, s melléjük szegődött a Sátán is, aki feljött a pokolból, hogy a bűnösöket magával vigye. De mi nem követtünk el semmit! Hogy igazunkat bizonyítsuk és megmeneküljünk a biztos halálától vérbeli cyber eszközökhöz kell folyamodnunk: komputer hackelés, infóleszívás, hálózatgarázdaság, stb. A 3D-s környezetben játszódó és igazi hollywoodi hangulatot árasztó játék november táján várható PC CD-ROM-ra.

INFOGRAMES

A francia illetőségű fejlesztőgárda nagy erőkkel vonult fel a kiállításon, s így igazán szép produkcióikról tudok beszámolni. Három nagy durranást mutattak be: a **CHAOS CONTROL**-t, a **PRISONER OF ICE**-t és a legendás **ALONE IN THE DARK 3**-t. Kezdem ez utóbbival: Edward Carnby élete legkomolyabb talánya előtt áll, mikor egy segélyhívás nyomán Slaughter Gulch-ba, egy vadnyugati poriészekbe érkezik, ahol a '20-as évekből itt maradt cowboy-kísértetek igyekeznek feltartóztatni. Kiderül, hogy a terület a navajo indiánoké volt valaha, akiknek szellemei szintén megjelennek a színen - nem kis ijedséget és fejtörést okozva derék Carnby-nak. A trilógia harmadik része a megszokott színvonalon, több

háttér és szereplő bemutatásával és felgyorsított animációkkal mutatkozik be november táján - PC CD-ROM-on. A **CC** története hagyományos sci-fi akció (idegen támadók, hős vezér, aki megvédi a Földet, stb), de a kivitelezése egyedülálló. Poligonos grafikai támogatással készült a mozgatási rutin, háromféle rálátási lehetőség szabad váltogatásával harcolhatunk a fürge (20 kocka/sec) ellenfelek ellen, az átvezető filmek láttán pedig elcseppen az ember. Természetesen csak PC CD-ROM-ra jön ki még idén. A **POI** megtörtént eseményeken alapuló fikció, amely a Déli Sarkra kalauzol el bennünket, a második világháborút közvetlenül megelőző időkbe. Egy náci kutatóbázisról sikerült titkos adatokat tartalmazó ládákat kicsempészni, de a főhadi-s-zállásra való visszatérés során misztikus dolgok történnek az expedíció tagjaival. A kor legjobb titkosügynökét bízzák meg a helyzet tisztázására. Interaktív kalandra számítsunk, újszerű egérirányítással és több mint 150 helyszínnel. Érdekesség, hogy a játék happy enddel vagy tragikusan is véget érhet - aszerint, hogy mit állítunk be kezdéskor. Csak PC CD-ROM-ra jön majd ki karácsony táján.

MANIC MEDIA PRODUCTIOS

A show egyik legnagyobb feltűnést keltő cége volt az ismeretlenségből előbukkant társulat, akik **SUPERKARTS** című produkciójukkal méltán nyerték el a kiállítás legeredetibb játékának címét. Milyen bazinagy ötlet: vegyítsük a Doom mozgatási rutinját a gokart szabályaival és máris egy négy keréken száguldó örületet kapunk eredményül! Szívem szerint egy napot is eltöltöttem volna a hatalmas képernyő és a valódi kormánykerék-joystick előtt, annyira magával ragadott a verseny izgalma. Hét másik résztvevő ellen nyomulhatunk, nyolc egymástól teljesen különböző pálya közül választva. A verseny alatt számtalan felvehető cumóval találjuk szembe magunkat, az előre/hátra/oldalnézet menet közben váltogatható, a végleges változatban pedig depóba való kiállás, tankolás, kerékcsere is lesz. Ketten is játszhatjuk majd osztott képernyőn, vagy akár nyolcan is hálózaton keresztül! A program óriási szenzációja, hogy egy mezei 386-oson is szédítő sebességet produkál - köszönhető ez az újonnan kifejlesztett valósidejű háromdimenziós (Real Time 3D = RT3D) mozgatási rutinnak. Mondanom sem kell, hogy csak PC-re illetve PC CD-re jön ki hamarosan.

MICROPROSE

Csak két villanást ragadnék ki a világcég repertoárjából, mert nehéz lenne felsorolni minden tervüket. Legközelebbi időpont a **TRANSPORT TYCOON** PC-re való megjelenési dátuma; '94 november. A játék - mint a neve is mutatja - a Railroad Tycoon "utódja", de minden tekintetben túlszárnyalja azt. Feladatunk egy olyan konszern felépítése lesz a számítógép által abszolút véletlenszerűen generált területen, amely egyeduralkodó tud maradni a vízi,- közúti,- vasúti- és légi szállítás terén és az 1930-as évektől kezdődően egy majd' 100 éves időszakban. SVGA grafikai, ablak-menük, váratlan események, életszerű történések - és mindez állandó mozgásban és kölcsönhatásban. Hasonló aprólékosság és életszagú kivitelezés jellemzi az **1944 - ACROSS THE RHINE** című PC-re készülő tankszimulátort és stratégia játékot. A Második Világháború eseményeibe kapcsolódhatunk be - mint egy egyszerű tankkezelő, vagy akár az antant seregek főparancsnokaként is. Taktikai és stratégiai képességek, a történelem kiváló ismerete és persze szerencse is kell a játékhoz, amely minden egyes ütközetet véresen komoly 3D-s látványként tár a szemünk elé. Igazi MicroProse színvonalú anyag lesz, az bizonyos!

MINDSCAPE

A megújulásra mindig képes MINDSCAPE ismét pazar játékkínálattal hívta fel magára a figyelmet. A cikkírás pillanatában megjelenő **DRAGON LORE**, amely egy vérbeli kalandjáték-trilógia első epizódja, igencsak tetszetős háttereivel és frappáns 3D-s filmjeivel minden látogatót lenyűgözött. A sokásos kalandjáték történet mögött gyönyörű kivitelezés rejlik: minden szereplő és helyszín renderelt és poligonos grafikai támogatás mellett mozog, gyakorta átvezetőfilmek helyettesítik az unalmas gyaloglást és keresgélést, a zenéről és hangokról pedig csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. A CD-ROM tulajdonosok szíve vágya lesz, az tutl. A **LEGIONS - CONQUEST AND DIPLOMACY IN THE ANCIENT WORLD** című produkció viszont a stratégiai játékok szerelmeseinek szívét dobogtatja majd meg, hiszen a stílus tipikus elemeivel rendelkezve (hódító háborúk folytatása az ellenséges tartományok ellen,

alattvalók adóztatása és kihasználása, galád cselszövések megszervezése), igazi játékélményt nyújt - majd úgy november táján, PC-n. A télre készülődve aktuálisnak tűnik a **SUPERSKI PRO** névvel illetett CD-ROM-os síszimulátor. A bravúros 3D-s grafikájú, digitalizált figurák mozgatására épülő, szinte minden téli sportágot felölelő játék üdítő színfolt a begyepesedett olimpiai sportprogramok palettáján (tisztelet a kivételnek). Többek között műlesiklást, síugrást és bobversenyt játszhatunk a november elején polcokra kerülő játékkal.

MIRAGE

Több éves vajúdás után az utolsó fázisába lépett a **RISE OF THE ROBOTS** fejlesztése, amely minden idők legszélesebb körben terjesztett játékának ígérkezik, hiszen PC-re, Amigára, CD32-re és valamennyi SEGA alapú konzolra kijön még az idén. Aki esetleg nem hallott volna róla, annak elmondom, hogy a "futurisztikus környezetbe ágyazott Street Fighter" lázadó robotok élet-halál harcáról szól. A grafikát film-minőségűnek titulálják, ami egy kicsit túlzás, de valóban tetszetős animációjú a bunyó. A karakterek mozgásai digitalizált mozgásfázisok elemzése útján készültek, egyes szereplők "morph" átalakulása (fémolvadáshoz hasonló alakváltoztatása) pedig tényleg egyedülálló. A zenéjét Brian May komponálta, a hanghatásait pedig természetesen digitalizált zörejek alkotják. Ízelítőül két kép, az első a PC CD-ROM változatból, a másik pedig az Amiga 1200-es verzióból való.

OCEAN

Egy kicsit lefékezte az iramot a multinacionális cég, ugyanis a régi INFERNO-standjával és minimális számú újdonsággal fogadta az érdeklődőket, sőt még a régóta várt INFERNO és TFX CD32-es verzióit is visszamondta. Helyette a **JUNGLE STRIKE** Amiga és PC verzióival rukkolt elő, amelyek megszólalásig hasonlítanak majd a konzolos változathoz. Szépen áthidalták az Amiga korlátait, alig lehet észrevenni, hogy A500-ason fut az akció. Kilenc komplex küldetés, más és más feladatokkal, változatos járműparkkal (motorbicikli, helikopter, a Lopakodó) és folyamatos akcióval. A platformjátékok igazán nagy ismerőjeként, nem állhatta meg a cég, hogy **MIGHTY MAX**, a pöttöm emberke kalandjait fel ne dolgozza. A főhős egy Nyugat-Európában és az USA-ban felettébb népszerű műanyag figura, akinek a játékban az lesz a feladata, hogy ádáz ellenfelét, SkullMastert megakadályozza a Föld elpusztításában - a szuperfegyveréhez szükséges alkatrészek elorozásával. A játék érdekessége, hogy osztott képernyőn ketten is gyűjtögethejük a meghatározott komponenseket - akár egymás munkáját összezagyválva is (challenge mode). Cuki főhős, ezernyi ellenfél, aprólékos grafika és mindez 5 pályán, 5 szinttel - ilyen ismérvekkel rendelkezve akár az Amigás platformjátékok legendás képviselője is válhat belőle.

PSYGNOSIS

A "különc" szoftverház a kiállítástól 4-5 kilométernyire, egy elegáns bárban és annak tanácstermében tartotta filmvetítéssel egybekötött bemutatóját, természetesen telt ház előtt. Nem véletlenül csődültek a látogatók a helyszínre, hiszen szenzációs produkciókkal rukkolt elő a nemrégiben SONY tulajdonba került cég. Egyrészt a régi szép időkre emlékezve bemutatta az **ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS**-et, amely jelentős újításokat tartalmaz az elődökhöz képest: nemcsak a megadott számú pöttöm célbajuttatása a cél, hanem megjelölt egyedekre külön-külön is gondot kell fordítanunk. További újítás, hogy ellenfeleink is akadnak majd,

akikre külön oda kell figyelnünk. És nem utolsó sorban sokkal nagyobb területen helyezkednek majd el a pályák, gondoskodva a hosszántartó élvezetről. Jó hír, hogy nemcsak PC-re, hanem Amiga 1200-asra is megjelenik. Csuda nagy bulinak ígérkezik az Angliában népszerű fantasy-humorista-szerző, Terry Pratchett ötlete alapján készülő **DISCWORLD**, amelyben többek között a Monthy Python-ban is szereplő Eric Idle is szerepel - mint "magyarhang". A rengeteg digitalizált beszéddel és grafikai geggel tarkított kalandjáték karácsonyra jelenik meg PC-n. Az eddig SCAVANGER 4 néven ismertté vált és általunk is bemutatott szupergyors űr-akciójáték a NOVASTORM elnevezést kapta (remélem ez a végleges). Végül pedig nem szabad megfeledkeznünk a PSIGNOSYS legékesebb gyémántjáról, az **ECSTATICA**-ról. 5 év megfeszített munkája nyugszik a filmszerű grafikával, ellipszis végtagú szereplőkkel és lebilincselő sztorival megáldott játékban. A kissé amorf szereplőkből sugárzik a báj, pedig a történet korántsem dedósoknak való; szigorúan csak 18 éven felülieknek való jelenetek tarkítják a játékot. Villanásnyi technikai háttér, 80 féle karakter, 700 fajta jelenetsémа, 250 valósidőben mozgatott háttér, stúdió minőségű hangok és párbeszédek, etcetera, etcetera. Novemberre ígérik, PC CD-ROM-ra.

SIERRA ON-LINE

Na ők sem bízták a véletlenre a sikert! 20 perces időutazásra invitálták az érdeklődőket egy bázikus méretű tévéképernyő elé, majd eltompultak a fények és megindult a show... Egy oldal is kevés lenne az újdonságaik bemutatására, úgybogy csak hármat ragadok ki közülük. Minden bizonnyal megirigyelték remek szerepjáték rovatunk címét, amikor a borzongató psycho-trillerüknek a **PHANTASMAGORIA** fantázianevet adták. A sztori szerint nászútra érkezik egy fiatal házaspár egy neves illuzionista szigetére, ahol a ház szelleme hatalmába keríti a férjet. A talpraesett ara elindul felfedni az évszázados átkot... A program minden tekintetben óriási. Nemcsak a 4 (!) CD lemeznyi terjedelme tekintélyt parancsoló, hanem a 400 oldalas forgatókönyv, az 500 féle kameraállás, a több mint 90 percnyi élő filmrészletek is mellbevágó adatok, amiknek grafikai és

audio hatása sem kisnyúl. Hasonlóan hatásos volt a **KINGS QUEST 7** bemutatója is, amely során olyan rajzfilmhatású animációt, digitalizált beszédet és mesébe illő hangokat láttunk-hallottunk, hogy jó hogy volt karfája a széknek, mert volt mibe kapaszkodnunk. A 100%-ig kézzel rajzolt hátterek előtt képrázatosan mozognak a törékeny szereplők, akiknek egyébként semmi közük az eddigi hat részhez. Teljesen megújult az irányítópanel, a VGA grafikát SVGA váltotta fel, az egyből 2 CD-nyi hosszúság lett, a szépséges királykisasszonyról szóló sztori is másfelé kalandozik, mint az elődökben - egyszóval egy új legenda van születőben. Hasonló megújulásról tett tanúbizonyságot a Goblins trilógai, amelynek nevetséges hősei hamarosan ismét görcsölnek a PC-sek képernyőin a **WOODRUFF** című paródiában. A főhősnek véresen komoly feladatokat kell megoldania (az elrabolt füles mackójának a megkeresése), szédületes átalakulásokra képes (nővé változás, hülyének tettetés - ez utóbbi nem is olyan megerőltető) és még soroltatnám a bíbődségeket. A grafika és hangok a már megszokottnál is idétlenebbek lesznek. Megjenés talán még idén, csak PC-re.

TEAM 17

A programéhes Amiga tulajdonosok most fellélegezhetnek, mert a névsor hátfelén tanyázó gárda nem hagyja őket cserben a jövőben sem. Azon túl, hogy a SUPER STARDUST és a ALL TERRAIN RACER a napokban jelenik meg, a jövőre is tartogatnak csemegéket. Első ígéretes programkezdeményük a **WITCHWOOD**, amely leginkább a Zelda családfába tartozik a korszerű szerep/

kalandjáték tulajdonságaival, madártávlati grafikájával és mesebeli szereplőivel. Az aranyos figurák, a jópofa és váratlan események, nomeg a szinte bejárhatatlanul nagy terep gondoskodik a hosszú szórakozásról. Előre láthatólag jövő évben húsvét idején tojja majd a nyuszi Amigára és PC-re. Még többet kell majd várni a **3D OFF ROAD**-ra keresztelt, kizárólag CD alapú számítógépekre megjelenő autóversenyre, amely csak '95 szeptembere táján debütál majd. Érdemes lesz azonban türelmesnek lenni, mivel mellbevágó látványosságokat ígér a villámgyors 3D-s poligonos grafikát alkalmazó játék. De ez még a távoli jövő zenéje. Kicsit hamarabb, úgy fél év múlva várható a PC-re és Amigára készülő **KING OF THIEVES**, amely a régi sémákat (uralkodás az alattvalók felett, adóztatás, hódító háborúk a szomszédos régiókkal szemben) egyesíti a mai játékokkal szemben támasztott komoly követelményekkel (100%-os grafikai kidolgozottság, akciódús játékmenet, a történésekben való aktív részvétel, stb).

US GOLD

A legnagyobb cégek esetében van leginkább gondban az újságíró - mit válasszon a rengeteg program közül, melyik érdekelheti a leginkább az olvasót. Ugyanezzel a bőség zavarával találtam magam szemben a US GOLD játékcsokra láttán. Remélem érdekeset választottam... A **POWER DRIVE** című autós rally-n már az utolsó simításokat végzik a szakemberek és azt állítják, hogy az egyik legélethűbb mozgásokat produkáló verseny lesz. Ebben most tényleg nem lódítanak, saját két szememmel győződtem meg az állítás igazáról: tényleg fenomenális az anyag. Háromféle versenyben, hatféle kisautó közül választva, a legkülönfélébb terepfajtákat (jeges, homokos, vagy aszfalt burkolatot) kipróbálva nyomhatjuk a gép, vagy haverunk ellen. Megjenése PC-re és Amigára várható.

VIRGIN

A VIRGIN fennállásának egyik legnagyobb üzletét csinálta meg, amikor sikerült leszerződnie a LUCASARTS-szal, hiszen a világ egyik legötletgazdagabb cége jó óment jelent. Együttműködésük első gyümölcse a Doom és Star Wars gyökerekből táplálkozó **DARK FORCES**, amely egy Csillagok Háborúja-környezetbe ágyazott 3D-s öldöklés. A Halálcsillagon a birodalmi ezred fehérsipkás katonáit, a melléjük csapódott dög ronda lényeket és végül Mohc admirálist kell a másvilágra küldenünk, miközben foglyokat szabadítunk ki és fegyverraktárakat repítünk a levegőbe. A 360 fokos szabad mozgás, ugrás és fel-le nézés itt sem akadály. Megjelenése november végén várható PC-n lemezre és CD-re is. Az Amiga tulaj-

donosok most hegyezhetik a fülüket, mert a VIRGIN rájuk is gondolt: még a karácsonyi forgatag közepette szeretné piacra dobni a **CANNON FODDER 2**-t, amely az elődtől nemcsak újrakreált misszíókban különbözik, hanem ezernyi új elemet is tartalmaz: eddig nem látott gépek, harcijárművek, intelligensebb ellenfelek mutatkoznak be. Ugyancsak először Amigára, majd PC-re is kijön a méltán világhírű játék, az **ALADDIN**, amely eddig csak a konzol-tulajdonosokat boldogította. Ez az a platformjáték, amit minden jóérzésű számítógépesnek meg kell szereznie - ha másért nem, akkor a remek animációért, 8 pályás + számtalan bónusz-szintes játékmenetért, a besz*rás jó hangeffektekért és a számtalan gegért, poénért. A Dune II sikere minden bizonnyal eltörpül majd a Westwood Studios legfrissebb durranása, a **COMMAND AND CONQUER** mellett. Mivel ugyanaz a team dolgozott mindkét produkcíón, könnyedén átvették az előbbi erényeit és új ötletekkel elegyítve kidolgozták minden idők egyik legkomplexebb stratégiai-akciójátékát. A városépítés, politikai intézkedések, infrastruktúrális fejlesztések párosulnak a háborúzással, embargókkal és gazdasági leigázással. Novemberre ígérik PC-re.

itt a vége, fuss el vele! Legnagyobb sajnálatomra a kézirat lezárásakor jónéhány céget ki kellett emelnem az összeállításból, mivel még így is csak zsugorított formában tudtuk bepréselni a négy oldalra - nem is beszélve a konzol újdonságok háromoldalas összeállításáról. Ezért hiányoznak olyan nagy nevek, mint CYBERDREAMS, INTERPLAY, DOMARK INTERACTIVE vagy ACTIVISION. Róluk majd a következő számban olvashattok...

HELL ON EARTH

DOOM II

EXKLUZÍV KÉPEK! ELSŐKÉNT NÁLUNK!

Gazsi kollégám óriási felfedezést tett és kitalált egy teljesen új elemzési stílust (lásd Delta V). A stílus lényege, hogy a játék jellemző képei alapján mutassuk be nektek a programot. Ötletét kölcsönvéve készítettem el az utóbbi idők legizgalmasabb lövöldözős játékának, a DOOM 2 - HELL ON EARTH-nek az ismertetőjét. Azért nem teljes leírást gyártottam, mert a cég csak egy demo verziót küldött (a játék világpremierje október 10-én lesz) - és senkit nem akartam téves adatokkal félrevezetni.

Megjött az álmatlan éjszakák újabb bajnoka !

Amint látjátok, új ellenfelekben nincs hiány. Közülük az egyik ez a barna golyó, amely addig lövöldözi ki a halálfejeket magából, amíg hidegre nem teszszük. A lángoló koponyák viszont gyors repkedésük miatt a legidegesítőbb dögök. Nézzetek csak bele a szájába!

Hát ez a kövér hájpacni sem egy egyszerű feladat! Két bazinagy rakétavető van nála, amelyekből egyszerre tüzel. Rajta látszik igazán, hogy mennyire igényes a grafika, hiszen elég közel állok hozzá, mégis tökéletesek a vonásai. Egyébként elég lomha egy alak.

A harmadik ünneprontó áll előttetek: a gépágyús. Ő pont azzal a CHAINGUN-nal van felszerelve, amelyet mi is használunk. Namost: én eddig ezzel a fegyverel szerettem legjobban írtani, most viszont könnyen visszakaphatom a kölcsönt, ha nem vagyok óvatos!

Nagyon valószínű, hogy ökelme a Kos csillagjegy szülötte. Vele már találkoztunk az első részben, de csak mint főellenség tűnt fel néhányszor. Most viszont minden pályán, a lehető legrosszabb időben jelenik meg - mint ezen a szűk folyosón, ahol aztán sansztalan vagyok kereket oldani.

Pillantsatok csak rá erre a háttérre! Egyszerűen fenomenális a város, igazi füstös, züllött és félelmetes. A pálya grafikája sem mindennapi, sokkal több a különálló épület, nem szokványos kapu, oszlop, árkád, tetőterasz. A legtöbb helyszínről már csak az utcatáblák hiányoznak!

EGY GONDOM VAN CSUPÁN: MI A FRANCOT KELL CSINÁLNI A JÁTÉK LEGVÉGÉN, A HARMINCADIK PÁLYÁN ?

Ez volt az egyik kedvencem: a kínzókamra! Szerintem ezért korszakalkotó a DOOM 2 - ilyen negatív hangulatú helyeket még egy játékban sem láttam. Ha elgondolom, hogy ezek az emberek mennyit szenvedhettek a halálukig, sokkal nagyobb hévvel írtom a szörnyeket.

Ezt a képet azért választottam, mert itt látszik a játék ötletessége. A ketrecben 3 zombi mászkál, akiket óriási móka szépen egyesével lepuffantgatni a shotgun-nal. Tök nyugodtan, hiszen senki nem támad hátulról - és ilyen bulik szép számmal akadnak a játékban!

Ez talán mindenkit meggyőz a grafika minőségéről! Két szétroncsolt test és az a bizarr kapu - szerintem rájöttetek, hogy ez az utolsó összecsapás előcsarnoka. És akkor a látványhoz még hozzájön az a hátborzongató zene - tényleg nem mindennapi.

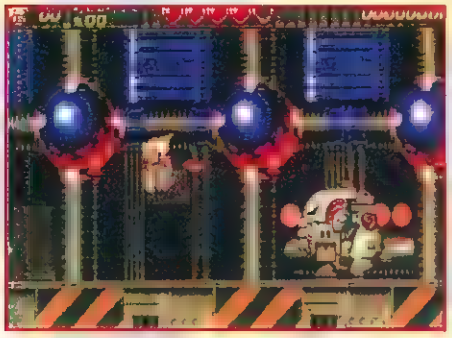
Íme a tűzember! Borzalmasan idegesítő ellenfél, hiszen akármilyen messze állunk, mindig megéget az általa megidézett láng. Ezen a pályán úgy rohangáltam előle, mint a mérgezett egér. Az égbolt grafikája sem kutya, H.R.GIGER bácsi (ALIENS) stílusa érződik rajta.

Végül egy kis humor. A bikafejű dög a legerősebb ellenfél, no de a pók sem piskóta! De elég egy agyafúrt testcsel és hőseink bőszen lőni kezdik egymást, rólunk tudomást sem véve. Először a pók adja fel, nekünk meg csak hátba kell lőni az örjöngő óriást. Gyerekjáték!

Remélem, a fantasztikus képek alapján megéreztetek valamit a DOOM 2 hangulatából. A játék nagyon egyedi, nem az előző részből táplálkozik és észveszejtően hangulatos. Az óriási, több tíz méter magas termek ugyanúgy megvannak benne, mint a keskeny folyosók, intelligensebbek az ellenfelek és vérfagyasztóbb a sztori. Szinte hihetetlen, de néhány zenében egyik kedvencemet, a PANTERA együttest (Vulgar Display of Power) véltem felfedezni - erősítsen már meg valaki, vagy csak képzelődtem? Ha igénylitek, gyárthatok teljes leírást is. MARTIN

A MISTER COMPUTER GAME SZÉPSÉGVERSENY IDEI GYŐZTESE !

A Renegade cég eddig is mászkálós platformjátékairól volt híres. Most egy újabb gyöngyszemmel rukkoltak elő, mely követi a régi hagyományokat, és nagyszerű szórakozást nyújt. A játékban Ruff-ot, a vagány kiscsákót irányíthatjuk, aki egy véletlen folytán teleportálódik a gonosz Dr. Destiny által uralt univerzumba (miért hívnak minden rosszfiút Végzetnek, Halálnak meg Torokgyulladásnak minden számítógépes játékban? És miből van ezeknek disszertációja?). Mivel Ruff számító ember, erre az eshetőségre is fel volt készülve, mindig hord magával egy apró termonukleáris gépfegyvert, melyet előhúzva azonnal meg is kezdheti a harcot a gonosz Tirannus és Bádogfejű Robothadserege ellen. Tizenhat szinten kell végigküzdenie magát, melyek négy világra osztják ezt a furcsa univerzumot. Minden pályán



● **Nem kell berezelni, lesz még nagyobb is!**

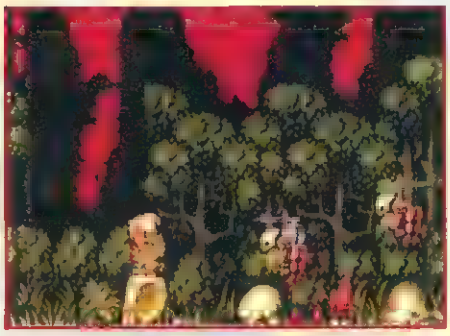
zöld, kék és piros bogyókat kell gyűjtenie, az egyre nehezebb pályákon egyre többet. Természetesen extra fegyvereket (rakéták, lézer- és plazmafegyverek, pajzsok), energia-, és életnövelő szereket is találhatunk, amelyek hatása csak bizonyos ideig érezhető. A továbbjutásunkat dobbantók, turbóliftek és "rakétalétrák" könnyítik, melyek vagy automatikusak, vagy nekünk kell megkeresnünk az őket működtető kapcsolókat.

LÁSSUK MOST A PÁLYÁKAT:

- **Fantáziaerdő** fából ácsolt platformokon kell keresztülvergődnünk. Nincsenek túl kemény ellenfeleink, csak az "alapfelszereltségű" és a gépfegyveres robotok, valamint egy darázshoz hasonló szerkezet. A végszörny is mintha alapjáraton működne.
- **Földalatti bánya**. itt főleg a csúszós kristálylapok és az olvadt lávatavak okoznak gondot. A helyszínhez illően bányászrobotok zargatnak minket: egyikük hosszú, fullánkszerű utvefúrójával bökdös (naa, le kis hunci!), míg a

● **Szegény csavar-droid, azt hiszi, hogy megúszhatja a golyózáport.**

másik a cipőfűzőnkre köt csomót, ha nem vigyázunk.
- **Bádogfej-gyár** nem győzöm eleget hangsúlyozni az elektromosság veszélyeit. Látod, már megint megrázott az ipari áram! Inkább azokkal a



● **Az első darázs egy kis gyöngyöt cipel a hátán. Ez a "végzetes vonzerő"...**

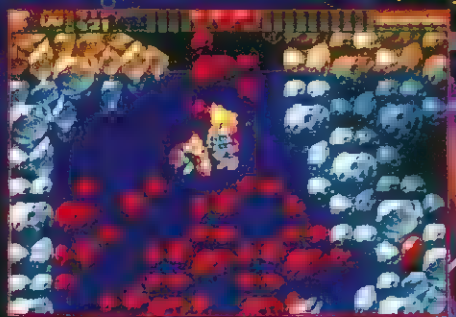
kedves kamikaze rakétarobotokkal meg a barátaikkal, a rakodórobotokkal játssz! Ugye milyen kedves, elbűvölő emberek?
- **Dr Destiny kastélya**: ez az igazi próbatétel! A kastély sötét folyosóin (amelyek persze tele vannak rejtett csapdákkal) meg kell mérkőznünk a lovagokkal, az ide-oda teleportáló varázslókkal, miközben denevérszárnyak csapnak az arcunkba és patkányok mardossák a lábikránkat. Hiába, Dr Destiny nem aprózza el, ha kellemetlen meglepetésekről van szó!

AZ ÉRTÉKELÉSSEL KÖNNYŰ DOLGOM VAN

A játék grafikája gyönyörű, készítői (a Wunderkind duó) valóban rászolgáltak a "csodagyerekek" jelzőre: a főhős animációja kedves, az ellenfelek bájosak és mégis rettentőek (és milyen sokféle van belőlük!), a hátterek változatosak, színesek és óriásiak. Ekkora és ilyen szép végszörnyeket is ritkán lát az ember, néha előfordult, hogy hagytam magam kinyírni (na nem volt azért olyan nehéz), csak hogy tovább gyönyörködhessek a látványban. A zene ugyancsak dinamikus, nagyon jól illik az akciódús játékmenethez. Egyszerűbben: vétek lenne kihagyni!

Ancy

A LEGNEVESEBB JÁTÉKTESZTELŐK IS EZT AJÁNLJÁK!



● **A robotpiranhák hasonlóan viselkednek, mint az eredetik - letépik még az ember gatyáját is!**

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ

RUFF 'N' TUMBLE	KIADJA RENEGADE
grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	FITE — KORRECT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 87%

C64:	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA:	500	1200	CD32
PC	RAM: 4 CPU: ZENE: SB	HD: 27 MPRO	VIDEO: VGA CPU: 386 BUS ROLAND ADLIB

STAR

Mindig kíváncsian tekintek egy új gárda új játékára. Ha valaki meg akar élni a piacon, annak első fejlesztésével kell meghódítania a közönséget – különben le is húzhatja a rolót. A Take Two merészen úgy gondolta, hogy kirukkolhat egy Wing Commander típusú játékprogrammal – hogy helyesen gondolkodott-e az majd kiderül. Nekem személy szerint tetszett első alkotásuk, a Star Crusader, amely a GAMETEK gondozásában jelent meg.

MESSZE, MESSZE EGY TÁVOLI GALAXISON...

Természetesen a Star Crusader is valahol egy távoli galaxisban játszódik, idegen bolygók, idegen fajok között. Történetünk az Ascalon Rift galaxisban kezdődik, ahol a Gorenes faj oldalán kezdjük a

A Gorenes birodalom jelképe: a katanat is tekintélyt parancsoló sólyom.

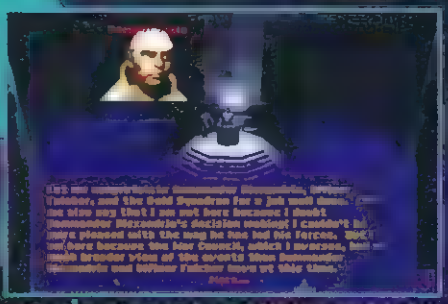
A kép a [illegible] gyakorlóra kiszemelt hajó.

fogdatkozásunkat tekintve az aranyfoltta pitóiaja vagyunk. Talán a Gorenesek a legcivilizáltabbak az Ascalon Riften. Életmódjuk, felfogásuk, törvényeik civilizált fajra vallanak. Hadjárataik célja sem az erőszakos mészárlás és rablás, hanem a kultúra és civilizáció terjesztése a galaxis fejletlenebb fajai között. Természetesen akadnak ellenségei is a Gorneseknek, a hasonló szintű fajok hódítóknak nevezik a őket, mások felszabadítóknak és az univerzum [illegible]atóinak. Általában a civilizálatlanabb fajok szívesen fogadják a Gorenesek közeledés[illegible], de a többi civilizált h[illegible]om a hódítók [illegible]et látja [illegible]en. [illegible] jelentős megnövekedés[illegible] [illegible] van hátra – ugyanis [illegible] be a munkálatok a Pro[illegible] ami az Ascalon Rift legjelentősebb katonai bázisa lesz. Jelen pillanatban az A[illegible] 1 AR-2 és AR-3 bázisokon [illegible]hatók a Gorenesek legfőbb [illegible]nai erőforrásai, és mi [illegible] Alexandria az AR-[illegible] szolgálatot.

ÉLET AZ AR-1-EN

Pályafutásunk az AR-1-es katonai űrbázison kezdődik. A címképernyőn egy hatalmas sólyomfigura, az uralkodó hatalmát és erejét hirdeti. Még mielőtt mélyebben belemennék a többi helyszín ismertetésébe, nem árt megemlíteni az **ESC gomb** funkcióját, amit a bázis területén lenyo[illegible] **setup**-[illegible] találjuk magunkat. Itt a szokásos dolgokkal [illegible]zhatunk: **mentés, betöltés, törlés, zene ki/be, mozirészek megtekintése/átugrása.** Itt [illegible] repülés alatti alap beállításokon változtatni. [illegible] a [illegible]rok kijelzője mit mutassón, milyen sorrendben töltődjenek fel a gép részei (pajzs, lézer, utánégető stb.), a javítóegység a gép részeit milyen sorrendbe javítsa. Visszatérve a sólyomhoz: találunk rajta négy gombot. A **felső piros gomb** a taktikai szobába vezet, ahol egy hatalmas térképen megszemlélhetjük mely területek vannak a mieink és a többiek kezében. Ez a helyszín akkor lesz igazán érdekes, ha flottavezetők leszünk, és a stratégiai feladatok is ránk hárulnak. A **jobb sárga gombbal** a számítógépterembe kerülünk, de erről majd később lesz szó részletesen. Az **alsó piros gomb** a következő küldetés elvállalása, a **bal sárgával** pedig gyakorolni mehetünk.

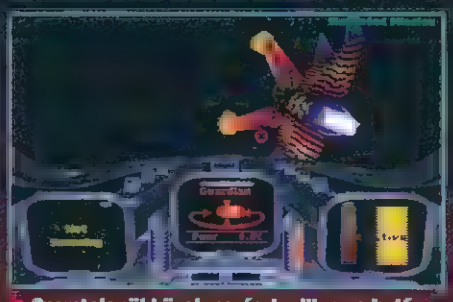
A szimulátor részt akár a TIE FIGHTER-ben – gyakorlásra fejlesztették ki, ha repülhetjük be az új típusokat, ismerkedhetünk meg az ellenséges hajók mozgásával, taktikájával, erejével. Először is ki kell



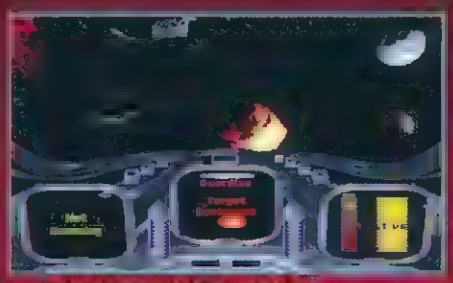
Ha élvezni akarjuk a játékok, nem árt elolvasgatni a küldetés szövegét.

választani, melyik hajóval szeretnénk repülni (**select training ship**) – természetesen csak olyat választhatunk, ami az AR-1-en található. Ezután jöhet a [illegible]lenség(ek) kijelölése – maximum 10 – itt [illegible] bármilyen hajót és egyéb égi járművet vá[illegible]szthatunk. Amint befejeztük a válogatást, máris beszállhatunk a szimulátorba, ami gyakorlatilag megegyezik az éles repüléssel, egyedül [illegible] "[illegible]" gombot használ[illegible]

[illegible] küldetés [illegible] **tájékoztatóval kezdődik**. [illegible] fontos elolvas[illegible] a szövegeket, ha élvezni is akarja. A szövegek az ne ugorja át. A küldetés[illegible] [illegible] játékokon megszokottak: a magányos felderítőfutaktól [illegible] [illegible] mindenben lesz rés[illegible]nk. Miután [illegible]légiháborút vezettü[illegible] csát átkerülünk a **taktikai térképhez**. Itt olvashatjuk néhány



Szemtelenül közel merészkedik ez a hajó...



... és el is nyeri büntetését.

szóban küldetésünk lényegét, megtekinthetjük az űrhajók felállását és típusait. Ebből a teremből két ajtó vezet: **balra a főterembe** kerülünk, **jobbra a számítógépes terembe**.

Az itt található hat menüből az első öt csak akkor lesz vá[illegible]sztható, amikor flottavezetőkké lépünk elő. Lássuk rendre mit tehetünk itt: a **"Select Wingman"** ponttal kísérőket választhatunk magunknak. Választani a bal gombbal tudunk, a jobbal a személyes adatokat kérhetjük le az illetőről. **"Select Combat Resources"** alatt válogathatjuk ki a gépeket, amikkel repülni fogunk, a jobb gombbal szintén adatokat kérhetünk le. Az **"Assemble Squadron"** pont alatt oszthatjuk el, ki melyik gépet fogja vezetni. A játék vérbeli stratégiai részét a **"Secondary Missions"** pont rejti magában. Itt állíthatjuk be, hogy küldetésünk mellett még milyen plusz feladatot teljesítünk. A másodlagos küldetések két részre oszlanak: támadó küldetésekre (**offensive missions**) és védekező küldetésekre (**defensive missions**). Négyféle offenzívát indíthatunk: katonai, mű[illegible] erősítést (küldetésünk mellé beosztunk még néhány embert), mentésit [illegible]fol. [illegible] [illegible] társunkat visszahozzuk), beszerzésit. A védekező offenzívák

GALAXISOK, NAPRENDSZEREK, BOLYGÓK, EMBEREK, ŰRHAJÓK, HÁBORÚK. ÚGY LÁTSZIK EZ EGY ÖRÖK TÉMA...

ÉS A VÉGÜL NÉHÁNY SZERÉNY VÉLEMÉNY

CRUSADER

erdménye a taktikai térképen jelenik meg: így vedhetjük területeinket, illetve hódíthatjuk vissza az ellenségtől. A **'Pilot Academy Resources'** pont alatt választhatunk ki oktatókat, akik tanítanak, töltik az elkövetkező néhány hetet, s az [illegible] szerint egy-egy új pilótákat üdvözölhetünk a listán. A [illegible] maradt a **'General Topics Database'** pont: itt egy hatalmas adatbankba kutakodhatunk, ahol a legújabb technológiáktól kezdve az uralkodók rövid életrajzáig minden megtalálható.

javítóegység milyen sorrendbe kalapálja ki hajónk sebeit, kisebb-nagyobb sérüléseit.

Első küldetésünk szállítók megsemmisítése lesz majd két satellite felderítése, melyek valószínű kapcsolatba vannak a Hattin bolygóval, ahol a birodszerint coranin gyárt[illegible] üzem van, ami a generátorok fon[illegible]tos része. A sikeres felde[illegible]

ahol a zakmányát ellenőrizzük. Minden simán megy, amíg nem avatkozik be Ferrand, a legfelsőbb katonai vezető. Szó nélkül elpusztítja a hajót avval az ürügyével, hogy fegyvert szállított. Ezután komoly konfliktusaink lesznek Tancredsekkel, s Ferrand támadó stratégiája közel a [illegible]lás szélére sodorja a birodalmat. Amikor [illegible] is látja, hogy taktikája befuccsolt, szökni próbál, de elkapják. Hogy megússza a felelősségrevonást gyáván öngyilkos lesz. Ezután neveznek ki minket flottavezetőnek, ami után magunk állíthatjuk össze a csapatot, saját stratégiát követve. A küldetések száma nem csekély, összesen 104 van belőlük, természetesen ezek a[illegible] gerincét, de a helyzet alakulását mi [illegible] befolyásolhatjuk a másodlagos küldetésekben.

Commanderre emlékeztet, [illegible] a különbséggel, hogy az itt található űrhajók leginkább egy hajtogatott papírhajóra hasonlítanak, amiket lefestettek a legbizarabb színekkel. Ezért első ránézésre kicsit gyerekesnek tűnhet a játék, de idővel megtanulja az ember, hogy ezek a "papírhajók" is igen veszélyesek lehetnek. Aki játszott már hasonló játékkal, főként a Tie Fighterrel, annak szinte minden ismert lesz. A műszerfalon található három monitornak hét funkciója van, kivéve az Intruder felderítőhajót, annak tíz. Bármikor átkapcsolhatunk egy nagy navigációs monitorra, ahol beállíthatjuk az energiatöltő prioritását (magyarul: az energiaegység a hajó részeit milyen sorrendbe töltse újra), előívashatjuk küldetésünk célját, taktikai térképet hívhatunk le, rádióüzeneteket küldözgethetünk, megnézhetjük sérüléseinket, beállíthatjuk, hogy a

rés után a satellitek megsemmisítése is a mi dolgunk lesz. Ezután hirtelen váltás következik, a Tancredsekkel kerülünk komolyabb összetűzésbe. A konfliktus itt kezdődik, hogy elfogunk egy a határzónába tévedt szállítóhajót, s rádión biztosítjuk arról, hogy nem pusztítjuk el, csak elkísérjük egy bázisra.

Tulajdonképpen a Star Crusader nem egy rosszul sikerült játék. Sőt! Küldetései érdekesek, a történet pergő, olykor meglepő fordulatokat vesz. A zene nem rossz, hanghatásokból van bőven, főleg ha feltesszük a speech disket is. A lemezes verzió mozi-részei természetesen csak állóképek és írott szövegek, de a CD-s verzión ezeket mind mozognak és beszélnek. Nekem egyedül a grafikával voltak gondjaim, a hajók valahogy nem olyan igazi dögös vad űrjárgányok.

Koronczai Gáspár

Hmmm. Ezek bizony kellemetlen pillanatok.

Ez csak egy mezei külsőnézet. Az akció még várat magára.

BILLENYTŰZETKIOSZTÁS

Rengeteg funkcióval megpakolták a Star Crusadert, de annak a tele se fontos.

LÁSSUK SZIGORÚAN CSAK A LEGLÉNYEGESEBBEKET:

1-4, +/- : sebességváltoztatás
E: a legközelebbi [illegible] kiválasztása
T: választás [illegible] között
A: választás [illegible]gesek között
S: pajzs ki/be
SHIFT+S: [illegible]
SHIFT+L: lézer túltöltés
TAB: utánégető
W: választás a fegyverek közötti
7,8,9: a három monitor kijelzéseinek változtatása
ALT+R: radarmódok közötti választás
Z, X: zoom be/ki
N: navigációs monitor
F1-F8: külső-belső nézet
F9: háttér ki/be
F10: árnyékolás ki/be
F11: bitmap ki/be
F12: fényforrások ki/be
C: lopakodás be (csak az intruderrel)
B: lopakodó [illegible] telepének utántöltése (csak az intruderrel)
R: vonósugár bekapcsolása (így zsákmányolhatunk űrhajókat)
J: hyperűrugrás - irány haza
CTRL+E: katapult
ALT+L: szonda indítás (ha a célpont 0.25 km távolságon belül van)
ALT+S: a célpont ellenőrzése (ha a célpont 0.2 km távolságon belül van)

CSALÓGOMBOK, CSAK SZIMULÁTOR MÓDBAN:

CTRL+R: a hajó újratöltése
[illegible]

[illegible]: [illegible]ség bekapcsolása

RÁDIÓÜZENETEK (A LEGKÖZELEBBI TÁRSNAK):

ALT+F2: állj a célpontomra
ALT+F3: hagyd a célpontomat
ALT+F5: vedd a radarra célbavett szövetségest
ALT+F6: fedezz
ALT+F8: mentsd meg/tanítsd el a célpontomat

A CÉLBAVETT TÁRSNAK:

ALT+F1: menj haza
[illegible]: vedd a helyzet[illegible]
[illegible]: [illegible] harcot

576 KByte ÉRTÉKELŐ

STAR CRUISER KIADJA GAMETEK

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás — PITE — KORRECT — KEMÉNY

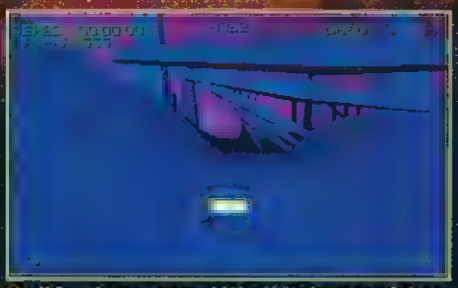
ÖSSZHATÁS 75%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 2 HD: 15 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

ŐRÜLT REPÜLÉS A CYBER TÉRBEN

DELTA V

[illegible] a (fé[illegible] [illegible] érkezé[illegible] [illegible]ben a nyár végén [illegible] egyik a D[illegible] ami egy sajátos eljárásszerű cyber-játék, [illegible] [illegible] helyszínt már adott is: a cyber-tér, de most egészen más felfogásban mint azt eddig megszokhattuk.



Kár, hogy nem láthatjátok mozgásban. A látvány tényleg rabul ejt!

Két oldalt energiánk és pajzsunk mérete látható. Előttün egy porulljárt vadász.

Az árkádok alatti manőverezés nem gyerekjáték. A szűk nyílás épphogy elegendő a gyakorlott vadászoknak.

576 ÉRTÉKELŐ

DELTA V — KIADJA OCEAN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás — PITE — KÖNNYŰ — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 80%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HD: 17 VIDEO: VGA CPU: 386 CD-R ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND

[illegible] A [illegible] képernyőn a [illegible] szokásos dolgokat találhatjuk: [illegible] játék kezdése, régi betöltése, hi-score lista és az [illegible]radhatatlan setup. A grafika alapbeállítás[illegible] [illegible] mindenben van, ezért nem árt [illegible]venni, egy [illegible]os, [illegible] [illegible]gyancsak itt kapcsolgathatjuk ki-be [illegible] zenét, [illegible]hangokra és zenékre nem lehe[illegible] [illegible] ugyan ezek ha nem is nagy számok, de illenek a [illegible] [illegible]hangulatához. Hanghatasokból van bőven, [illegible]kívül megdobják a játékot - persze helyigényük is van rendesen.

Miután főnökeinket elhagytuk, következhet a küldetés [illegible]rése, az elpusztandó elemek bemutatása. Ha [illegible]gyunk még hátra van a játék "stratégiai" része. [illegible] [illegible]gkülönfélébb fegyverekkel, [illegible] persze [illegible] [illegible]erelésben [illegible] a [illegible] [illegible] a fel gombbal [illegible] lenyomva) szerelhetjük [illegible]

[illegible] elve megbízunk misszióinkat, következik a [illegible]. Röviden bemutatják repülésünket, eredményeinket és végül [illegible] [illegible] is megtekinthetjük [illegible] [illegible] Sikeres küldetés után [illegible]szünk, de ilyenkor [illegible] [illegible] és egyéb ellenségeket is. A pénzre persze nagy szükségünk van, a [illegible] [illegible] [illegible]

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)! Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

Kedves Olvasóink!

Meglepő eseménynek lehetnek tanúi azok, akik ehavi számunkat megvásárolták. Ötven forintnyival kellett mélyebben a zsebeikbe nyúlniuk, hogy kedvenc lapukat megvásárolják. Ennek számtalan oka közül csak néhányat említenénk, amelyek biztos nem nyugtatják meg a Nagyérdeműt, de legalább tisztán látják az indokokat: egy éve nem emeltünk árat, dacára a többszöri forintleértékelésnek, a nyomdai költségek növekedésének és a mindenkit érzékenyen érintő inflációnak.

Mostani lépésünket azzal szeretnénk ellensúlyozni, hogy minden oldalunk színessé vált, ami jelentős minőségnövekedéssel párosul. Továbbá terveink szerint negyedévente (először Karácsonykor) posztermelléklettel szeretnénk kedveskedni Olvasóinknak.

Szeretnénk figyelmükbe ajánlani **szenzációs Előfizetési Akciónkat**, amellyel nemcsak pénzt, hanem fáradságot is megtakarítanak, sőt nyerhetnek is! Reméljük továbbra is kitartanak kedvenc lapjuk mellett, üdvözlettel:

A Szerkesztőség

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha **1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi **576KByte Shop** választékából.
A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

* MEGRENDELŐ *

Előfizetés = Biztonság!

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ **negyedévre: 600.-**
- ❑ **félévre: 1.200.-**
- ❑ **egy évre: 2.400.-**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ... példányban

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

COMGAME GM
1389 Budapest
Postafiók 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogat a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hirdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

APRÓ

AMIGA KINÁL

● Amiga 600-as + külső drive + mouse + 2 db joystick + 150 db lemez programokkal eladó Ára 40 000 Ft Érdeklődni 14-16 óráig 221-51-26 Abrány István

● Eladó egy CGA színes monitor Érdeklődni lehet 2230 Gyömrő Grög Teleki út 35-ben Kovács Zoltánnál

● Eladó Amiga 600-as + 1 MB - bővítő + 120 db lemez + színes RGB monitor + egér + joy 42 000 Ft-ért Cím Lengye. János 1106 Budapest Gépmadár u 7. 7/42 17-19-óráig

● Amiga CD32 3 db játékkal eladó Érdeklődni lehet Tel 276-0930 (17 óra után)

● Eladó egy féléves A1200 + joystick + 80 db lemez Érd Kállai Tamás 4225 Debrecen-Józsa, Tokaj u 2

● A500 1MB RAM AV csatlakozó 80 db lemez eladó Érd Miszori Robert 8400 Ajka, Ujélet u 6 Tel 88/311-284

● Eladó Amiga 500(+)-hoz Winchester vezérlő + 2 MB RAM Két SCSI , ide csatlakozó , CO-processzor foglalat. Ára 20 000 Ft Érd Bp Csanád Ede Tel . 112-49-38

C64 KINÁL

● Eladó C64 + lemezmeghajtó + 2 joy + játékok Érdeklődni lehet Tel 276-0930 (17 óra után)

● Eladó külön is C64 gép, 2 db magnó, 2 db Floppy, Citizen nyomtató, 2 db joystick, 3 db Cartridge, 15 db szakkönyv, 250 db lemez, 70 db kazetta Tel · 34/333-132 (17 óra után)

● Sürgősen eladó C64 II + 1541 II Floppy + magnó, lemezek, joystick, szakkönyvek Ár 25 000 Ft Érdeklődni lehet minden nap 16 30-tól Tel 06/77/321-084

● Eladó C64 + 1541/II + 2db joystick + játékprogramok Irányár 17 000 Ft Tel 1175-900/2345 (Szremác) Este 06-27-343-399

● Eladó 1 éves 1541-2 Floppy + box + 60 db lemez + 1 Microjoy + tartozékok (Billentyűzet nélkül !) Ár 13 000 Ft **JELENTKEZÉS CSAK LEVÉLBEN !** Cím Béres László 1039 Bp . Jós u 5 fszt

PC KERES

● Keresek GIF vagy FLI megjelenítő rutint Assembly vagy Pascal nyelven Cserébe programokat vagy pénzt adok Cím 9021 Győr, Dr Kovács Pál u 3

PC KINÁL

● Yeah! Eladó egy 486-os Pentiummá Upgadethető, 3 Vesa local bus-os 256 KB Cache-val 93-as AMI Biossal rendelkező, garanciális alaplap Mór Csaba, 2500 Esztergom, Víztorony út 15 Tel (06-33) 312-834

● Sound Blaster 2 0, hangkártya hangszórókkal eladó! Tel 168-3835

● 386 DX-40, 128 KByte Cache mono VGA monitor, Realtek VGA kártya , 2 MB RAM, 40 MB WD HDD, 1 2 FDD, egér, keyboard, baby ház, I/O kártya Tel.· Krisztián 06/29/330-205

● Eladók Fields of Glory Dark Sun című eredeti játékok PC-re, 5000 Ft-os irányáron. Címem. El Kharaba Hamoud, 1061 Budapest, Andrássy út 35 Tel 1220-721

● Eladó Sega Megadrive II + 2 joy + Art of Fighting + FIFA Soccer '94- Ár: 30.000 Ft. Cím: Szegvári Gábor 5820 Mező-hegyes, Ruisz Gyula utca 1.

● Eladó C64 + Hitachi kis TV + 2 db joystick + magnó + szakirodalom + turbobetöltő + telep + 7 db kazetta Ára 28 000 Ft Cím 2623 Kismaros, Vörösmarty u 69 Szabó Péter

● Olcsón eladó Sound Galaxy NX PRO 16 Multikompatibilis hangkártya és Goblins 2 játékprogram Érdeklődni lehet Bagó Arnold, Győr Tel 96/427-595

EGYÉB KINÁL

● **Eladok Megadrive-ra Aladdint, FIFA focit, Bubsy és Spiderman-t 6500 Ft/db-ért. Nagy Sándor 9731 Kőszeg, Pf. 123.**

● Eladó Sega Megadrive II + 2 joy + Art of Fighting + FIFA Soccer '94- Ár: 30.000 Ft. Cím: Szegvári Gábor 5820 Mező-hegyes, Ruisz Gyula utca 1.

● Nintendo eredeti alapgép és programok eladók Cím. Magyar Miklós 4400 Nyíregyháza, Fazekas János tér 10 2/19

● Eladó egy SNES + 3 játék (Mario World + 2 másik) Ár. megegyezés szerint Tel 2-157-669

● SNES-re eladom vagy elcserélem a Star Wars c játékot 6 000 Ft vagy Zelda IV-re Cím 8900 Zalaegerszeg Tódi M u 16 1/2 Bor Zsolt

● Megadrive programok eladók Batman Returns 4900, Jungle Strike 6900 Sonic 1 3900 Sonic 2· 4900 Cool Spot 4900, Rambo 3 3000 Tiny Toon (USA) 4500 + Converter 2000 Ft-ért Cím. Sándor László 8500 Pápa Igal u. 10. 1/6

● Eladó Sega Megadrive II 12 000 Ft + control padok. 2 000 Ft/db + 13 db játék 3 000 Ft-14 000 Ft-ig . Pl: Virtua Racing 14 000Ft, Sonic III. · 9 000 Ft stb Válaszborítékert lista Cím Husveti Erhard, 2531 Tokod, Május 1 út 4

● Eladó Sega Megadrive-ra NBA JAM 6500-ért és Sonic Spinba amerikai adapterrel 8 000 Ft adapter nélkül 5 500 Ft Frank Benedek Tel 1139-570

● Szuper-Nintendo játékkazettáimat olcsón eladom (kb: 20 darabból választhatsz ma-gadnak játékot). Tóth Tibor 4400 Nyíregyháza, Derkovits u. 15.

● **Sega Megadrive + 2 joy + 3 játék eladó (Aladdin, Davis Cup Tennis, Batman Returns). Alkudni lehet. Ár: 35.000 Ft. Cím: Horváth Attila 6050 Lajosmizse, Bem J. út 28.**

● Eladnám Sega Game Gear-t pár programmal, kiegészítőkkel Érd Bánfi Gábor 9081 Győrújbarát Zöld u 30 Tel 355 686

● Eladó SNES-re Dino City program. Irányár: 5.000 Ft. Leírást lásd: 576 újság '93/4. Jeremiás Dezső 6720 Szeged, Kazinczy u. 2. Tel.: 62/313-110.

● Super Nintendo + Mario All Stars + Starwing + Super Turrican eladó vagy számítógépre cserélendő Arak 16 000-5 000-5 000-6 000 Sas Sándor 36/342-083

● Eladó Sega Game Gear + 14 játék (NBA JAM, Hulk, Tazmania, Sonic stb.) + adaptor + car adapter. Irányár: 51.000 Ft. Ágócs Tibor Tel.: 2200008.

● Eladó egy 4 hónapos SNES + 1 pad + 1 játék (Lost Vikings) 25 000-ért Érdeklődni levélben vagy személyesen Kvárik István, 7133 Fadd Beke u 109

● 3 Game Boy kazettát cserélek Cím Acsády Soma, Budapest, I.ker Országnáz utca 15 f 4

● Sega MD-hoz játékok eladók (Eternal Champions, X-Men stb) Cím Herczeg Norbert, 5666 Medgyesegyháza, Dózsa u. 27 Válaszborítékert tájékoztatót küldök

● Eladó egy Sega Megadrive 3 játékkal (Sonic 2, NHLPA Hockey 93, Power Athlete) + egy joy (programozható) Irányár: 35.000 Ft. Cím: 1029 Bp., Zsiroshegyi út 58. Tel.: 275-76-96.

● Sega Mastersystem + 6 db kazetta eladó Cím Kis Zoltán 6352 Fajsz Honvéd utca 37 Tel 78/361-497

● Jó állapotban lévő Game Boy 5 db játékkal, tartozékokkal: 15.000 Ft-ért eladó. Farkas Balázs 1119 Bp., Albert u. 13. Tel.: 185-80-62.

● Eladó Sega Game Gear + adapter + képernyő nagyító + 4 játék (Columns, Shinobi II , Desert Strike A S Super Monaco GP II.) Vadonat újan Érd. 1-776-641 13 óra után

● Eladó Sunset Riders és Mortal Kombat Aruk 4 000, 6 000 Ft vagy elcserélném Jungle Strike-ra Címem Szabó Sándor 4300 Nyírbátor, Zrínyi út 82

● Eladó egy Nintendo alapgép + 13 játékkazetta. Irányár: 50.000 Ft. Csak egyben! Érdeklődni lehet: 1145 Budapest, Ujvilág u. 95/B. (Hajdany Ádám)

● Robocop VS Terminator és World Cup Italia 90 Megadrive játékomat együtt elcserélném 1 db 2 játékos által játszható sport vagy akció programra Henn Nándor 8200 Veszprém, Cseri u 15

★ INNEN A TE HIRDETÉSED HIÁNYZIK! AZ APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNYT A LAP TETEJÉN TALÁLOD. FÉNYMÁSOLATOT IS ELFOGADUNK.

A hónap bukása

Véres húscafatok, fröccsenő vérek, hörgő torkok és lüktető szívek. Nem a Mortal Kombat III előzeteseiben mazsolászok, hanem a Hónap Bukását ízlelgetem. A legparáznább fejlesztők álma vált valóra az immár második részét is megért **ZOMBIE APOCALYPSE 2**-ben, amelyet néhány nappal ezelőtt unalmamban töltöttem be az Amigámba, mint Public Domain (Add Tovább, Szamár A Végállomás) terméket. Bár ismerek néhány alapművet (Az erdő szelleme, Péntek 13, A dolog), ezen "műalkotás" mellett mindegyik szende gyerekmesévé törpül. Kezdődik a dolog azzal, hogy csontritkulásos tünetekkel kezelt roncsolt fejű brékelő pasik cseszognak felénk a képernyőn, és ha nem lőjük őket szitává a célkereszt irányításával, akkor cafatokká tépnek bennünket.

És ez még mind [illegible] függően, hogy hol találjuk el a manuszokat. [illegible] Kezünk, [illegible] talpae lábunk, [illegible] tárgyak, egy kicsit felcseszkedik [illegible] a betonon. Ez még mindig [illegible] tartalmaz a [illegible] képernyőre azaz [illegible] a rossz kezére a [illegible] a [illegible] guszta [illegible] Szerintem [illegible] ményem szerint, [illegible] az étekkel [illegible] kezelésre kerül [illegible] az életfegyverünk [illegible] túlzás. Az ekezet [illegible] hangok [illegible] hogy érzékelje élőben a [illegible] és enyhe adag [illegible].

Zolee

A hónap dumája

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Tanulság: [illegible]

[illegible]

[illegible]

Tanulság: [illegible]

VÉDUL A CSEMEGE - KONZOL VERSUS SZÁMÍTÓGÉP:

[illegible]

Tanulság: [illegible]

MARTIN úr!

● A csukafejes csak egy a számtalan parádés megoldás közül.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SAJNOS A MAGYAR VÁLOGATOTT MÁR EBBEN A JÁTÉKBAN IS A VILÁG LEGGYENGÉBB CSAPATAI KÖZÉ TARTOZIK.

Az Electronics Arts az NHL Hockey-ban és a Michael Jordan in Flight-ban már bebizonyította, hogy fantasztikusan ért a sportjátékok írásához. A FIFA Soccer pedig lehetőségeivel, grafikájával, irányíthatóságával a sorozat méltó folytatását jelenti, s csak remélni tudom, hogy az alkotók hamarosan újabb ötletekkel állnak elő

A világbajnokságon és a fociprogramok összefoglalóján már jó régen túlvagyunk, de még mindig érkeznek a jobbnál jobb játékok. Közülük is kiemelkedik a FIFA Soccer, amely már a legkülönbözőbb géptípusokra is kapható. A programban a világ bármely nemzeti tizenegyét vezérelhetjük, s egy-egy bajnokságban akár nyolc játékos is részt vehet

● Nem nehéz kitalálni, hogy ki a játék fő szponzora.

A FOCIPROGRAM, AMELYBEN MINDEN BEÁLLÍTHATÓ

A kezdő menüben beállíthatjuk a bajnokság formáját. Játszhatunk barátságos meccseket, világbajnoki tornákat, bajnokságot vagy kupát egyenes kieséssel. Választhatunk időjárást, mű- vagy természetes füvet, kikapcsolhatjuk a szabálytalanságokat és a lest. Kapusunkat irányíthatjuk kézzel is, bár itt érdemes inkább a gép segítségét kérni. S végül itt állíthatjuk be a játék típusát: szimulációban a jobb csapatok játékosai gyorsabban futnak, pontosabban lőnek, jobb a kapusuk. Akció esetén azonban minden csapat egyforma képességű, s csak rajtunk múlik mire lesznek a játékosok képesek.

Ebből a menüből a kettes tűzgombbal vagy ennek megfelelő billentyűvel jutunk tovább. Ezután minden játékosnak egy válogatottat kell választania, majd a gép elkészíti a sorsolást. A mérkőzések előtt még ki kell választanunk, hogy melyik csapatot mivel irányítjuk (vigyük a csapat neve alá a billentyű vagy a joy képét majd nyomjuk meg az első tűzgombot). A következő képen egy kis táblázatot kapunk, melyen a két csapat erejét hasonlíthatjuk össze. Végül egy újabb menü jelenik meg, melyen a kezdőcsapatot (**Starting Lineup**), a felállást (**Formation**) és a taktikát (**Strategy**) választhatjuk meg Itt a legérdekesebb a **Team Coverage**, ahol azt adhatjuk meg hogy az egyes csapatrészeknek a pálya mely részeit kell bejátszaniuk (pé.dájul a csatárok mennyire menjenek hátra védekezni). Meccsek közben az ESC billentyűre egy újabb menübe jutunk, ahol a cseréken és különböző statisztikákon túl az utolsó akció visszajátszásának és emezre mentésének lehetőségét is megtaláljuk

HOGY NEHOGY A SAJÁT BOKÁNKBA RÚGJUNK...

A mérkőzés választással kezdődik. A játékosok irányításához érdemes joyt használni, hiszen a négy irányt és a két tűzgombot a billentyűkön elég nehéz összehangoltan nyomkodni. A felügyeletünk alatt lévő embert egy csillag jelzi, mely üres, ha védekezünk, s fehér, ha nálunk van a labda. Védekezésnél az első tűz becsúszik, a második pedig az irányított embert változtatja (mindig a labdához legközelebbit választja ki). Támadásnál az első tűz kapura lövést vagy hosszu passzt, a második pedig cselt vagy rovid lapos passzt jelent Kapuskirúgásnál az első tűzre kapusunk a legközelebbi játékoshoz dobja vagy rúgja a labdát. A második tűzgombra viszont megjelenik egy célkereszt, amellyel a rúgás irányát állíthatjuk be. A célzás után a kirúgást az első gomb lenyomásával végezzük el. A bedobásokat és a pontrúgásokat szintén az előbb leírt módon, célkereszt segítségével intézhetjük el. Természetesen, ahogy azt már a jobb fociktól el is várjuk, a játékosok tudnak sarkalni, ollózni, fejelni akár előrevetődve is, ha tehát valaki kiismeri az irányítást, gyönyörű akciókat és gólokat varázsolhat a képernyőre.

● Hátraszaltós rúgás - úgy 40 méterről kapura küldve. A vörös játékos is csak csodálkozik.

PRO ÉS KONTRA

A pályát egy egészen új szemszögből, a szögletzászló irányából látjuk. A játékosok és a nézők rajza, a mozdulatok animálása tökéletesre sikerült. A grafika annyira apróléko s, hogy a pálya körüli palánkokat komoly hirdetők vették bérbe. A mérkőzések hangja viszont kicsit vérszegény. A pálya zajai, a bíró sípszava a közönség mellett alig hallatszik, a szurkolók pedig még egy Angol-USA meccsen is ütemes brazil-brazil kiáltásokkal buzdítják kedvenceiket. A másik furcsaság, hogy a játék rengeteg adata közé már nem fért be a válogatottak névsora, így egész fura nevek tűnnek fel az eredményjelző táblán Persze ezek csak apróbb hibák, s remek szórakozásunkat cseppet sem fogják zavarni.

● Az éppen túlerőben lévő sárgák között is lehet gólhelyzetbe kerülni.

● A 14-es játékos épp a fűbe harap, míg a bivajerős lövés a kapu felé tart. Gól lesz...

MANAPSÁG A PLATFORMJÁTÉKOKKAL DUNÁT LEHETNE REKESZTENI, DE A PUTTY SQUAD TORONYMAGASAN KIEMELKEDIK A TUCATJÁTÉKOK FOLYAMÁBÓL.

PUTTY SQUAD

A nyári programszünet után végre megjelent Amigára egy viszonylag jó kivitelezésű játék a SYSTEM 3-tól. A stuff sajnos - vagy talán végre - csak az Amiga1200-as tulajdonosok szívét melengeti meg s a hírek szerint a cég nem is tervezi a játék megjelentetését A500-asra. A játékban 'Silly' Putty-t irányítjuk, akit a kiadó hasonló című előző játékából már megismerhettünk. Ha valaki esetleg nem látta volna eme első részt, annak bátran ajánlom megtekintését.

A fent nevezett Putty egy kis kék gömb alakú élőlény, aki számos furcsa cselekedetre képes. Például a földbe lapulva tárgyakat tud elnyelni majd később azokat magából 'kiköpve' más helyen újból fel tudja használni. Ezen kívül tud bokszolni, felfújodni, amit repülésre tud használni, valamint a négy égtáj irányába megnyúlik, s így gyorsabb helyváltoztatásra képes.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék lényege, hogy a pályákon minél kevesebb sérulés beszerzésével összeszedjük bajtársainkat a már fent említett bekebelezős módszerrel. Ők egyébként pont úgy néznek ki mint mi, csak piros színűek. Mikor a pályán az összes társunkat összeszedtük, megjelenik egy vagy két irányjelző nyíl, amelyek a kijárat hollétét mutatják.

Természetesen útunk során rengeteg tárgyat találunk, amit fel tudunk használni. Ezek a következők: **rugó** (értelem szerint pattogni tudunk rajta), **szemüveg** (megmutatja a titkos ajtókat), **páncél** (ilyenkor sérthetetlenek vagyunk, s úgy nézünk ki, mint egy csiga), **macskaeledel** (ahol lerakjuk, ott megjelenik a első részből megismert gonosz macska, akit ha lebokszolunk, ugrálhatunk a tele bendőjén. Így nem kell megijedni, ha nincs rugónk, de van macskaeledelünk), **paprika** (ettől rövid időre erősek és sérthetetlenek leszünk). Hasznos újítás az első részhez képest, hogy a játék minden pálya végén PASSCODE-ot ad.

Az ellenfeleknek két fajtájuk van: akiket el tudunk intézni egy jobb egyenessel, vagy egy fejre ugrással, illetve akadnak olyanok, akik látszólag elpusztíthatatlanok (ezeket is meg lehet ölni, csak több ütéssel vagy egy kölcsönvett bukósisak nekiklökésével). A képernyő alsó legnagyobb részén a játéktér látható, míg a legfelső sorban különböző hasznos infók olvashatók (életeink száma, a hátra lévő foglyok száma, energiánk, nálunk lévő tárgy(ak) képe).

● A helikopter nem akadadály, csak a kiugráló katonák.

● DJ BOBO zenéje lekötöi az ellenfeleket.

AZ IRÁNYÍTÁS

Földbe lapulás/elnyelés: a joy lefelé húzásával érhetjük el.

Felfújódás/repülés: joystick egymás után sokszor fel (ilyenkor energiánk folyamatosan csökken).

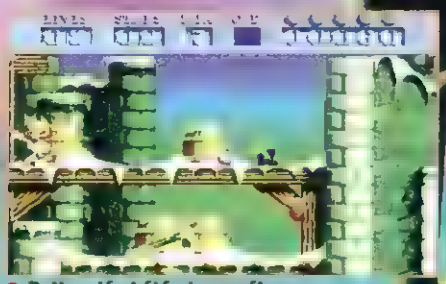
Bokszolás: egyszerűen a tűzgomb megnyomásával végezhetjük.

Tárgyváltás: földbe süllyedve, jobbra-balra húzzuk a joyt.

Tárgyhasználat: a földből úgy emelkedjünk ki, hogy közben a tűzgombot is nyomjuk.

VÉGEZETÜL AZ ÉRTÉKELÉS

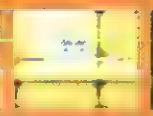
A játék az első részhez képest sokkal játszhatóbb lett. A pályák nagyon szépen vannak megrajzolva, az ellenfelek animációja tetszetős. Játék közben a zene frankó (jópár akad belőle), s változatos, a hangok is a helyükön vannak. Ez egy olyan program, amivel szerintem bárki le ülhet játszani, még az is, aki kaland vagy stratégiai mániás.



● Putty a jég hátán is megél.

● Repülő Putty jó felderítő

Putty húzza a belét a zűrös terepről.



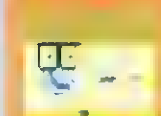
Hősünk egyszerre rejtőzködik, s bekebelez.

Putty úgy pattog mint egy nikkelholha.

Araszoló futás.

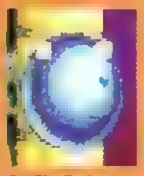
Pap Laci kis kék utódja.

A majdnem égig érő Putty



Azért ilyen nagy a szemüvegem, hogy jobban lássam a rejtett ajtókat.

Ha ezt a kis muksót elnyeljük, alakját felvehetjük.



Repül a Putty, ki tudja hol áll meg.

Ballonnal a pálya körül - és mindezt csupán 5 energiáért.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PUTTY SQUAD KIADJA. SYSTEM 3

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	PITE — KORRECT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 92%

C64: LEMEZ KAZETTA

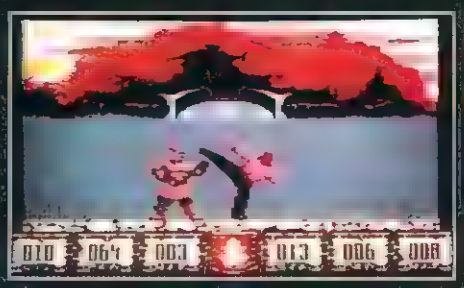
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2 HD: 15 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Üdvözlök minden egyes LONG LIFE rajongót abból az alkalomból, hogy valószínűleg utolsó alkalommal jelentkezem exkluzív beszámolómmal az év (évtized?) bunyós játékának előkészületeiről. Ennek legfőbb oka, hogy a produkció 99.9%-os állapotban van, már csak néhány extra "beszerelése" van hátra, hogy a legigényesebb játékosok is elismerően bólintsanak, ha meglátják. Mire is gondolok? Először is a krónikus memóriaproblámák ellenére is sikerült beprésselni egy igen látványos elemet a játékba: a figurák álló helyzetben is mozognak, ringatják a testüket - a lá MK és SF2. Ez dinamikát kölcsönöz még a legapróbb támadásnak vagy védekezésnek is - nem is beszélve arról, hogy esztétikusabb lett általa valamennyi mozgássor (nem álló helyzetből ugrik valaki három métert hanem előtte "bemozog", rákészül a nagy mozdulatra).

Az esztétikai tuningon kívül komoly előrelépés történt a hangok terén is: végre valahára sikerült egy hangdigitalizáló modult beszerezni, amely igen jó minőségben adja vissza a felvett hangokat. Ez 1994-ben már antik darabnak számít, és a régiségkereskedők sem nagyon foglalkoznak vele. A digitalizált effekteket két helyen hallhatjátok majd. Egyrészt a kiválasztott szereplő nevét dörmögi majd el a számítógép a Select képernyőn, másrészt a harcot digitalizált puffanások és csattanások fogják kísérni. Mivel itt is komoly memóriakorlátok befolyásolják a minőséget, inkább kevesebb féle effekt lesz, de azok élvezhető minőségben fognak zengeni.

A doboz tartalmáról is szólnék még néhány szót. Mivel szeretnénk maradandóvá tenni a produkciot, ezért nagyalakú dobozban lehet majd kapni, amelyen az 576 KByte játékok eddigi legfémesebb design-ja feszít majd. A kézikönyve 100%-osan színes lesz, teletűzdelve képregényszerű grafikákkal, remek képekkel, lebilincselő sztorival és egy kódtáblázattal (reszkessetek szoftverkalózok!).



A "LONG LIFE" VÉGRE ÉLETRE KEL... EXKLUZÍV

MEDIK, a kíméletlen hóhér: Magassága 190 cm, súlya 85 kg, életkora 33 év, születési helye USA. A harcot halálosan komolyan veszi, a küzdelemben felettébb kegyetlen módszerekkel végez ellenfelével, élvezi a másik szenvedéseit. Egy bandaháborúban annyira komoly sérüléseket szenvedett a lején, hogy a felismerhetetlenségig eltorzult arcán azóta csuklyát hord. Nagyon agyafúrt és kegyelmet nem ismerő harcos.

FOXX, a kung-fu nagymester: Magassága 175 cm, súlya 72 kg, életkora 36 év, születési helye Izland. Harcművészetét és tudását azzal fejlesztette, hogy minden egyes rangos versenyen részt vett és elképesztő nyerni akarásának és kitartásának köszönhetően valamennyit meg is nyerte. Kung-fu nagymester, aki villámgyorsan és iszonyatos energiabedobásal harcol. Az egyik legkeményebb ellenfél.

STROGOFF, a vasöklű bokszoló: Magassága 183 cm, súlya 92 kg, életkora 42 év, születési helye Tadzsikisztán. Szabályosan és nagyon taktikusan verekszik. Ereje az ökleiben rejlik, melynek keménységét vasszögek puszta kézzel való fába verésével edzi. Reflexei viszonylag magas életkora dacára kifinomultak, nehéz a közelébe férkőzni.

Most pedig következzen a szereplők ismételt bemutatása, aminek apropóját az adta, hogy elkészültek a karakterek megrajzolt képmásai és az eddigi mütyür arcocskák helyett végre "szemtől-szemben" is megcsodálhatjuk a szereplők arcvonásait. Talán ezzel is könnyebb lesz a kedvenc karakter kiválasztása...

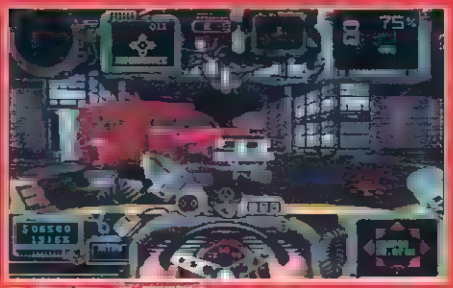
YAGO, a kopasz szerzetes: Magassága 170 cm, súlya 65 kg, életkora 58 év, születési helye Tibet. A Shaolin templomban nevelkedett, ahol nap mint nap erőpróbákon és rituális szertartásokon vett részt. Szikár teste hatalmas fizikai és lelki erőt rejt. Harc közben minden idegszálával az ellenfelét figyeli, akinek legapróbb hibáját is azonnal a saját javára fordítja. Nagyon megfontolt harcos.

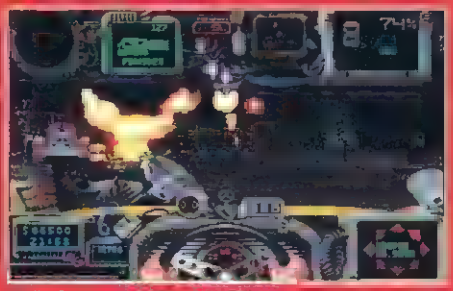
SNAKE, a magányos harcos kígyóbőr mellénnyel: Magassága 180 cm, súlya 80 kg, életkora 22 év, születési helye Chile. Fiatal kora ellenére nagyon fegyelmezett és kiegyensúlyozott harcos, akit kiképzésében a legnagyobb hangsúlyt a lábtechnikájának fejlesztésére fordította. Félelmetes erejű körrúgásáról és villámgyors gáncsairól híres.

VOODOO, a misztikus erejű harcos: Magassága 178 cm, súlya 74 kg, életkora 35 év, születési helye Korzika. Szülei egy terrortámadásban vesztették életüket, amelynek egyetlen túlélője ő volt. Egész életében arra törekedett, hogy az igazságot képviselje és az igazságtalanságot megtorolja. Olyan fokú bioenergiával rendelkezik, amellyel ellenfeleit megbénítani képes. Küzdelmei során ezt a meditáláson alapuló energiát használja fel.

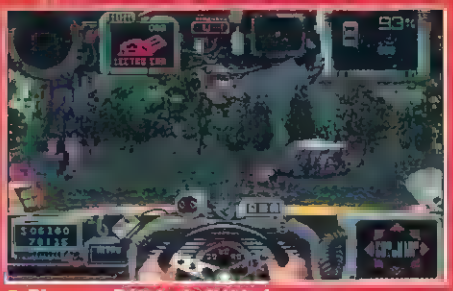
SATO, a nesztelen ninja: Magassága 192 cm, súlya 81 kg, életkora 31 év, születési helye Japán. Ősi bérgyilkos család sarja, első áldozatát nyolc éves korában ejtette. Ma is aktív, igazi profi. Ellenfeleit szemrebbenés nélkül intézi el, nem ismer irgalmat. Saját testi épségével sem törődik, nagyon vakmerően küzd, csak a végső győzelem érdekli!

VILÁGSZENZÁCIÓ AZ ÚJSZÜLÖTTOSZTÁLYON !





Pedig még időben szóltam...



Picasso: Tájkép hullákkal

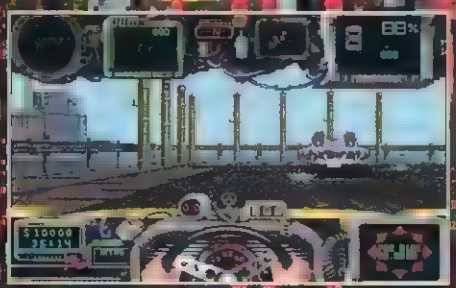
QUARANTINE

NAGY ORVOSI LEXIKON 132. OLDAL - RÉSZLET

"DOOM (Brutalitusz Maximusz) - Az olyan komputerjáték, amely mindenféle extra kiegészítő nélkül képes [illegible] virtuális valóság érzékelteté[illegible]. A belőle szinte teljesen szabad kezet kapó terepfárgyak közötti bolyongás [illegible] válaszásában, miközben elmélyülnek nagy százalékát a gyilkolás és a tudásra való szpontosítás szolja.

TEST MÚVE (Józsefálmos Szvetszlávusz) - [illegible] zoom-ok egy [illegible] szülő [illegible] az [illegible] zoom-ozó szükséglet [illegible] és az [illegible] kiszámítás [illegible] szándéka [illegible] irány [illegible] rendelt [illegible]

[illegible] és a [illegible] szülő [illegible]



AZ EGETRENGETŐ BEJELENTÉS

Kedves orvoskollégák! A mai napon, azt [illegible] korszak alkotó dolog [illegible]

REMÉLEM, HOGY NEM EGY ÚJABB FERTŐZŐ KÓRRAL ÁLLUNK SZEMBEN

[illegible] a [illegible] Lassú [illegible] a kisdedek [illegible] nagy valószínűséggel [illegible] megváltoztatja a "Ő, [illegible] szép", "nagyon [illegible] és [illegible] ilyet még nem láttam!" [illegible] kategóriát [illegible] A gyermek [illegible] QUARANTINE.

RÉSZLETEK EGY DISSZERTÁCIÓBÓL

[illegible] A GAMETEK orvos-team hosszú kutatómunka után vállalkozott a gyermek génjeinek kikísérletezésére. [illegible] hiszem, azt a kérdést nem kell feszegetni, hiszen mindannyian ismerjük az elfele kétséges [illegible] szülés [illegible] kiderült, hogy a gyermek agyába valamiféle fantasztikus világ lészelte be [illegible] elynek KI [illegible] személyiséggel [illegible] Során [illegible] gewater néven szü[illegible] Dr. [illegible] fogadozzák [illegible] vísefőr, akinek [illegible] az átkozott városba. Ki tudja [illegible] egy DOOM kö[illegible] mechanikus [illegible] ugyanis [illegible] lehetőséget [illegible] gyermek szinte folyamatosan rémképeket lát, amelyek [illegible] telmüen az anyára, [illegible] ST DREE-re utalnak. Szinte [illegible] ezeken a képeken belül azonban további víziókat [illegible] nak, amelyek [illegible] aplára, DOOM-ra vezethetők vissza. Lényegében [illegible] a [illegible] egyed külsejének kiterjedéséből áll össze az [illegible] kép. Csak megjegyzésként szeretném meg, hogy a gyermek [illegible] lődésére igen káros hatással lehetett az ESCAPE FROM [illegible] -YORK (Szökés New York-ból) c. Kurt Russel [illegible]

A GYERMEK VISELKEDÉSÉNEK ELEMZÉSE

[illegible] felét is magánál tart és [illegible] [illegible] gyanúsnak ellenfelének vélt [illegible] mozgó alaknak. A gyermek [illegible] idő múlásával, fejlődése során [illegible]

[illegible] eszközök túlélése vagyunk arra, hogy tovább [illegible] az egyszerű és olcsó fertőzés a gyermek négyszer is [illegible] hogy pénzzel vegyük [illegible] eszközöket. A gyermek intelligenciájára [illegible] kell, hogy [illegible] nélkül [illegible] rémképeket, [illegible] rémképeket [illegible] és hogy [illegible] helyes [illegible] zhozzépest, hogy a gyermek [illegible] csak vízió [illegible]

TOVÁBBI ADATOK A GYERMEKRŐL

A gyermek [illegible] megtépdelt [illegible] hullákat hallok, a [illegible] vissza - [illegible] és [illegible] kivetített kép [illegible] adja vissza. [illegible] orvosi ellenőrzés [illegible] ne tartózkodjunk a gyermekek [illegible]ben. A várható [illegible] miatt a QUARANTINE [illegible] szükséglete [illegible] csak [illegible] lehetőségek [illegible] A GAMETEK [illegible] vizsgálatok [illegible]

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ

QUARANTINE — KIADJA GAMETEK

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	

JÓ — KÖZEPES — GYENGE

ÖSSZHATÁS 85%

C64: LEMEZ KAZETTA

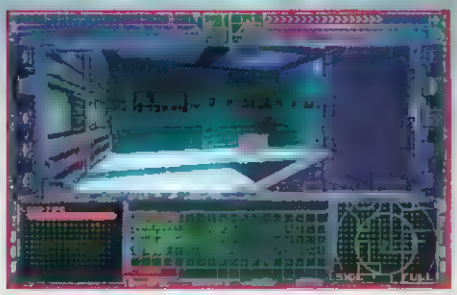
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HD: 20 VIDEO: VGA CPU: 286 CD:1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SYSTEM SHOCK

Érezd magad otthon ebben az új világban! Vége azoknak az időknek, amikor csak előre mehettél és forgathattál jobbra-balra egy barátságtalan erdőben vagy szürke alagútban. A System Shockkal egy valódi 3D-s világba csöppensz, ahonnan nincs menekvés!

Egy fantasztikus videófilm az ECTS-ről, majd néhány héttel később a játék tesztverziója. Igaz, a legdögösebb gépet kellett beüzemelnunk, hogy élvezhessük a játékot, de a hatás így se maradt el: kedvünkre bolyonghattunk egy IGAZI 3D-s világban...



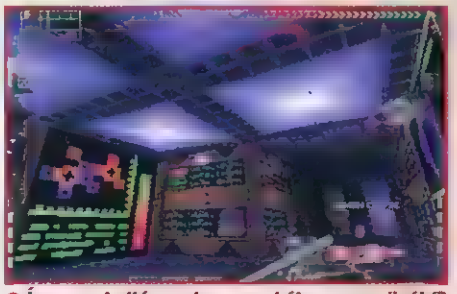
● **Ez a legmezeibb kép a játékról. A menük csak első ránézésre tűnnek bonyolultnak, valójában áttekinthetők és rendezettek.**

AMI JÖTT ÉS AMIT VÁRTUNK...

Már jó ideje a 3D-s játékok fénykorát éljük, de úgy tűnik még rengeteget lehet ebben a stílusban is újítani. Néhány éve még az is fantasztikusnak számított, ha a kék ég alatt két vektorfal mászott egyre közelebb minden lépésünkre. Aztán megjelentek a vektorra feszített bitmap-ek, és ahogy a gépek sebessége és RAM-ja nőtt, úgy hoztak egyre többet és többet ki a bitmapes technikából. Eljutottunk odáig, hogy kedvünkre tekereghettünk hatalmas, részletesen megrajzolt termekben, és nem sokkal később a tárgyak is a hátérhez hasonló módon lettek megalkotva. Természetesen a grafikák minősége egyre javult, a mozgatás, forgatás és torzítás mármár elhitette velünk, hogy amit látunk, az nem puszta illúzió. De valami mégis hiányzott a teljes szabadsághoz... Nem mozgathattuk szabadon a fejünket, nem vehettünk fel különféle testhelyzeteket - és most tessék, íme az áttörés: a System Shock az Origintől.

HOGY MI KÉNE TÖKÉLYHEZ?

A System Shock megjelenítésével hoz inkább új színt a számítógépes játékok körébe, mint tartalmi felépítésével. Azt hiszem a bevezető alapján mindenki sejtheti, hogy a System Shock nagy újítása a TELJESEN szabad mozgás. Persze ennek is megvan a maga hátulütője: a kezelés megoldása nem korlátozódhat csak az egérre. Így a klaviatúrán keresztül lehet elérni a kívánt féle mozgás és forgáskombinációkat, ami bizony azért nem az igazi. Hogy mi lenne a tökéletes megoldás? Ezt nem volt nehéz kiagyalnom - egy virtual reality "szemüveg" amiben kedvünkre forgathatjuk fejünket. Persze ez egyelőre csak ábránd, de ki tudja? - lehet, hogy néhány év múlva már a joystickünk mellett fog pihenni, mint kiegészítő. Tehát egyelőre meg kell elégednünk a hagyományos módszerekkel, de ígérem, így is kellő élvezetben lesz része mindenkinek - na de ez csak részben igaz! Hogy miért nem lehet felhőtlen az öröme mindenkinek? A válasz egyszerű: a játék egy fenegyors és fenejó gépet igényel. Ezt olyannyira komolyan kell venni, hogy az élvezhetőséghez nem árt egy 486DX2-66 8MB rammal. Persze elfut egy 386-n is 4MB-al, de aki hajlandó így nyüstölni az egy



● **Íme egy hullás szoba - egy béka szemszögéből**

fa...fanatikus. A RAM-on nagy a hangsúly, ezt a magam bőrén tapasztaltam: hiába volt a gyors alaplap (4 MB-tal), amikor új helyszínre értem vagy valaki feltűnt előttem a winchiről folyamatosan pakolászta a grafikát a memóriába a játék, és ez úgy lelassította a mozgást, hogy a hév pillanatok alatt kiszállt belőlem.

CYBER-ŐRÜLTEK! ÖRVENDJETEK!

Az Origin a mostanában oly divatos cyber-környezetbe ültette a programot. A játék hangulata leginkább a jó öreg Xenomorphéra emlékeztet. Itt is bázisokon kell keresztülvergődni, tárgyak tömkelegét felszedni, gonosz

● **Rendben, fiúk! Ha harc, hát legyen harc!**

robotokkal és androidokkal megküzdeni. Az intróból nagyon halványan körvonalazódik ki a sztori, a következőt tudtam kihámozni belőle: Hősünknek sikerül bejutni egy titkos adatbankba, ami a Citadel űrállomásról tartalmaz adatokat. Behatolását azonnal felfedezik, elfogják és rövid úton a bázisra toloncolják. Az életbenmaradásra egy módja van: segít egy bonyolult feladat megoldásában a bázison. Természetesen elvállalja, s munkáját siker koronázza. Ezután hibernálják hat hónapra, és mindent törölnek az emlékezetéből.

A játék ott kezdődik, hogy felébredünk a hibernálóban, és semmit se tudunk magunkról. A bázis hemzseg az androidoktól, robotoktól és dugig van emberi hullákkal. Hogy mi történt itt, amíg mi aludtunk? Ennek a kiderítése a játékos feladata.

Amire ezt az ismertetőt olvassátok, addigra szinte biztos, hogy már készül a végleges verzióról a teljes leírás. A játék mérete így a tesztverzió alapján is gigantikusnak hat, s a felszedhető tárgyak száma már az első néhány terembe rekordokat döntögetett. A legvadabb érzékelőktől, agyunkba ültethető chipektől kezdve a hagyományos üvegcséken át a szupererős lézerágyúig mindennel lesz dolgunk a játék folyamán. Na és persze sok-sok megoldandó feladattal, logikai talánnyal kerülünk szembe, melyek még a "vén rókáknak" is nyomasztó perceket fognak okozni.

Koronczai Gáspár

AZ ÖTFÉLE NÉZET

Nyakunkat kedvünkre tekergethetjük fejünk körül. Az ábrán látható két pötty közül az egyik fejünk, a másik szemünk állását jelzi.

Testünket állóhelyzetben bármerre dönthetjük, leguggolhatunk, vagy akár le is fekhetünk a padlóra.

Itt ismét egy döntött testhelyzet látható, miközben frissen beszerzett fegyverünket, egy vasrudat szorongatunk.

Szemünket a padlóra szegezve jól szemügyre vehetjük az ott található dolgokat. Sokszor megéri az alapos körültekintés.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SYSTEM SHOCK KIADJA: **ORIGIN**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás (PITE — KORRÉKT — KEMÉNY)

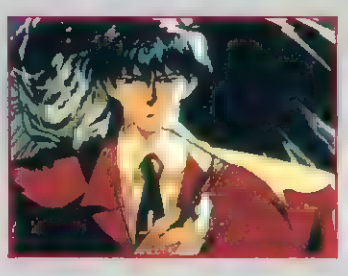
ÖSSZHATÁS 80%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4 HD: 27 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

TOKYO BABYLON MANGA

TOKYO BABYLON - MÁSODIK RÉSZ

Tokyoban vagyunk, ahol a romlás már-már minden megemészt. A rendőrség értetlenül áll egy brutális gyilkosság előtt, melynek áldozata egy fiatal lány. **SUBARU** ugyan szemtanúja az esetnek, de a szerencsétlenül alakuló körülmények miatt már ő sem tudja megmenteni a lányt. Végső megoldásként a bűnüldöző szervek segítségül hívnak egy 'múltbaláto' hölgyet, **MIREI-t,** hogy derítsen fényt a gyilkos kilétére.



MIREI a helyszínen levő tárgyak megérintésével felidézi magában a történteket, meglátja a gyilkost és **SUBARU** beavatkozását is. Így ismerkedik meg a két médium. A pszichopata viszont nem pihen és rövidesen újabb tragédia történik - **MIREI** édesanyja is a karmai közé kerül. **MIREI** rettenetesen fél a szeme előtt lejátszódott borzalmaktól, de hát ő az egyetlen, aki nyomra tudná vezetni a rendőrséget. **SUBARU** kezdetben mint külső szemlélő vesz részt a sztoriban, hiszen jóságos természete miatt aggodalommal figyeli **MIREI** sorsát. A történet végkifejlete szokatlanul hosszú, izgalmas hajszát láthatunk a gyilkos, **MIREI** és **SUBARU** főszereplésével. De mint azt az előző részben is tapasztalhattuk, a segítség ismét váratlanul érkezik - és végre világossá válnak a történet ködös részei.

A **TOKYO BABYLON PART 2** ha lehet még jobb, mint az első epizód. A történethez hasonló sztorival már nem egy krimiben találkozhattunk, de csak a rajzfilm képes arra, hogy a misztikumot és a realitást ilyen magas szinten összekombinálja.

Sokszor érl az az igazságtalan vád az **ANIME** filmeket, hogy a valóságtól teljesen elrugaszkodott történeteket mutatnak be. Szerintem persze ez egyáltalán nem baj, hiszen erre való a rajzfilmtechnika. Mégis, aki így érez, annak melegen ajánlom a **TOKYO BABYLON** filmeket - igazi krimik ezek, akár **DERRICK** apó is szerepelhetne bennük. A japánok csak annyi misztikumot adtak hozzá a kultúrájukból, amennyi a mienkből hiányzik. Talán jó hír az **ANIME** rajongóknak, hogy ezentúl nem csak a **MANGA VIDEO** cég filmjeivel foglalkozom majd, hanem olyan óriásokkal is, mint a **KISEKI** (övéké például a **MACROSS** sorozat, a **GUNBUSTERS** és a "felnőtt" filmek)

FESD A VÁROST VÖRÖSRE! - hirdeti az **ACCLAIM** cég, hiszen szeptember második felében megjelenik a képregényolvasók által legjobban várt játékuk: a **SPIDERMAN - VENOM : MAXIMUM CARNAGE**. A játék sztorija a **MARVEL COMICS** új, 14 részes sorozatára épül, amelyben a Pókember hatalmas háborút vív a leggonoszabb lénnyel, aki

nem más, mint a vörös CARNAGE. Sőt, hogy a dolog még érdekesebb legyen ezúttal VENOM is belép a képbe, méghozzá a jó oldalon - kettőjük közül választa küzdhetjük végig a több, mint 20 pályát. Persze a többi MARVEL hős is feltűnik majd,

például Captain America és DeathLok is. Maga a játék olyan verekedős stílusú lesz, mint a Final Fight-volt, de jóval "képregényesebb" formában. Nagynehezen sikerült megszereznem a képregény harmadik részét, amelyben VENOM

megérkezett a városba, CARNAGE pedig egy kis Central Park-beli vérengzéssel tette emlékezetessé a napot. A történetnek azzal volt vége, hogy a Carnage és Doppelganger által félholtra vert Venom beesik Spider-Man lakásának ajtaján... Pont legnap küldött a cég egy audio kazettát is, amelyen a játék zenéje eredeti változatban hallható - és tudjátok ki játssza? A GREEN JELLY! Nagyon kemény, nagyon darálós - és nagyon illik a játékhoz. A **MAXIMUM CARNAGE** először **SNES**-re és **MD**-re jelenik majd meg.

Ha jól emlékszem, a **DOUBLE DRAGON 5**-ről már szóltam nektek, de most végre elkészült a játék - megjelenése karácsony környékén várható a mozifilmmel együtt! Nos ezúttal nem a "haladós" verekedős stílusról van szó, hanem az SF2-szerű bunyóról. A Dragon fivérekkel együtt 8 különböző karakterrel lehetünk, akik 4-6 speciális mozgást tudnak. Minden szereplőnek más és más tulajdonsággal vannak - erő, védekezés, speciális támadás. Állítható a turbó sebesség, a nehézség, az idő-limit. Négyféle módban küzdhetünk: Tournament, Vs Battle, Demo és Quest mód, ahol egy szereplőt kiválasztva végig kell jutnunk a történeten. Sőt, hogy teljes legyen a kép, a bunyók után más statisztikai adatokat is kapunk a teljesítményünkről! **SNES** és **MD** változatban készül.

Egyre többen vannak azok a játékosok, akik vonzódnak a japán stílus felé. Nos, ők talán ismerik a **BATTLETECH** sorozat toronymagas robotjait, amelyek ezúttal egy MEGADRIVE játék főszereplői. Az akció 3 dimenziós, izometrikus szögben folyik, tényleg nagyszerű grafikával, baromi jó Hi-Tech hangulattal. Érdekesség, hogy a küldetések sorrendje sem kötött. A 25 misszió 5 háborús zónában zajlik, vulkán, jég, dzsungel, mocsár környezetben. A feladat általában az ellenséges objektumok megsemmisítése és a robotok likvidálása. Saját gépünk 9 fegyverrel rendelkezik, amelyekkel úgy is tudunk tüzelni egy adott irányba, hogy közben egész másfelé megyünk! További érdekesség a digi beszéd, az átvezető filmek és a 2 játékos üzemmód. Ilyenkor az egyik személy a pilóta, a másik a fegyverkezelő. A játék nagyon hasonlít a szuper Desert Strike sorozatra, de témája miatt szerintem mérföldekkel megelőzi azt. A **MD** verzió az év végére várható az 576 Shop-ban.

Mickey, a leghíresebb Walt Disney figura egy újabb játék főszereplője, melynek címe **MICKEY MANIA**. A program pályái Mickey életének legfontosabb részeit mutatják be -

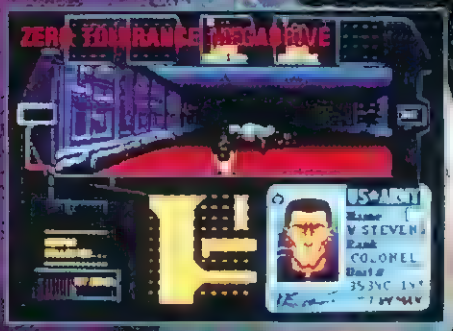
amikor először lett színes a rajzfilm, amikor először megszólalt a kisegér, stb. Az animátorok órási munkát végeztek, hiszen a játék 100%-osan rajzfilm hatású. A háttterek vízfestékkel festettek, néha pedig fekete-fehérek a hatás kedvéért. Bevallom, 5 perc kipróbálás után még nem vettem észre, hogy a MegaDrive vállozatot látom! A játék tényleg szuper, de logikai feladatai miatt egyáltalán nem gyerekes. Verziók: **SNES, MD, MCD**

A **Super Nintendosoknak** jó hír készül a **CLAY FIGHTER 2**. Az új epizód grafikája sokkal "gyürmásabb" lesz, főleg a háttereket tekintve. Az animációk mókásabbak, és ez igaz a szereplőkre is. Küzdhetünk majd a víz alatt, a dzsungelben, stb. Tuti siker!

MARTIN MACSKÁJA

M[illegible] tovább folytatnám az ú[illegible] donságok bemutatásá[illegible] szeretném [illegible] mutatni egy kép[illegible] az egyik [illegible]cs kámrol, akit az itt látható helyzetben találtam a [illegible]pnap. A c[illegible] a előtt ott nevel[illegible] a [illegible] cí-mű játék és erősen tiltakozott, amikor kihívtam egy SSF2 versenyre. A [illegible] az [illegible] egyik legújabb munkája, amelyben a kis hüz kalandjai folytatódnak. A t[illegible]ténet helyszíne egy Amazatorium nevű park, ahol elveszik a két rokon gyerek, Terri és Terry. Hősünknek 5 világban, összesen 30 pályán kell bizonyítania, mindezt rajzfilm minőségű grafikai környezetben. Macskám egyénként azért döntött a MD irányító mellett, [illegible] szemére az SNES jelszükséglete egy [illegible] emlékeztette (el is rágta a zsinórját). Ezennel figyelmeztetek mindenkit, hogy óvatosan bánjon kutyájával, macskájával vagy madarával, mert hasonló helyzetbe kerülhet. Ha a joystick vízálló lenne, még a halak elől sem lenne biztonságban!

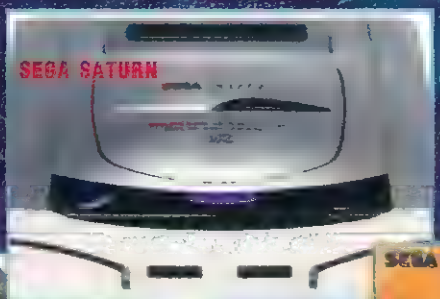
Még mindig az [illegible]-nál maradva - a cég a DOOM sikerén felbuzdulva [illegible] sikeszíti hasonszőrű játékát a [illegible]-t. A program [illegible] grafikai lehetőségeihez mérten [illegible]kezik a legjobban megrajzolva, hiszen [illegible]



[illegible] ilyen stílusú anyag [illegible] számítógépeknek, hogy ha [illegible] speciális kábellel összekötünk, akkor egymással vagy egymás ellen is küzdhetünk! A felszedhe[illegible]nálja is igen gazdag [illegible] rakétavető, gránát, [illegible] lángszóró vethető be. Hasz[illegible]hatunk tárgyakat is, [illegible] mellény, [illegible] szemüveg, [illegible] bio-scanner [illegible]lak, [illegible]ajtók gyorsan [illegible]tesket titkos he[illegible] is bejut[illegible]. Régebben má[illegible] SATURN játékokról s most [illegible] a [illegible] és [illegible]ja[illegible]nat[illegible]ok. A SATURN [illegible]ebb kabujdonságot [illegible] fel, mint a 32X és [illegible]val [illegible]sőbb lesz. A [illegible] karácsony[illegible]ban a VIRTUA FIGHTER és a DAYTONA programok[illegible] együtt.

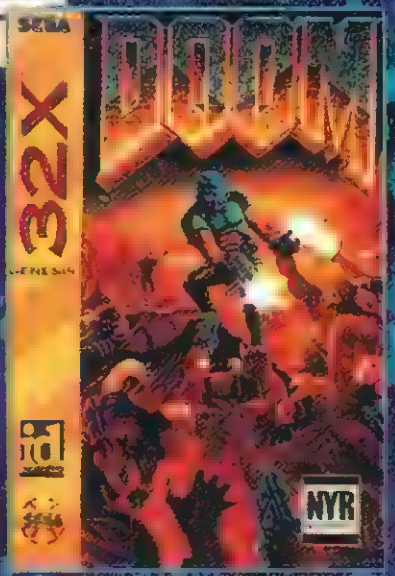
[illegible] ha már a SATURN-ra esett szó, itt a 32X, amely Európában [illegible] MARS nevet kapja mint szerintem kis [illegible]ban ez lesz az elterjedte[illegible] hiszen ára nagyon kedvező: 150 dollár. Ez egy 32 bites rendszer[illegible] kibírható ár, főleg, hogy nem [illegible]

[illegible] eldobni a régi MD-MCD kombinációt [illegible]pet egyszerűen csak rádugjuk a MD tetejére, és már mehetnek is az új kazetták és CD-k. Ha [illegible]mai [illegible]kot vagy lemezt teszünk a gépbe, akkor [illegible] állapotban funkcionál a rendszer. A 32768 szín egyidejű megjelenítésére képes 32X-re [illegible] egy [illegible]mű játék készen van, ezek közül [illegible] STAR [illegible] tetszett nekem a legjobban. A DOOM-ról pincs [illegible]

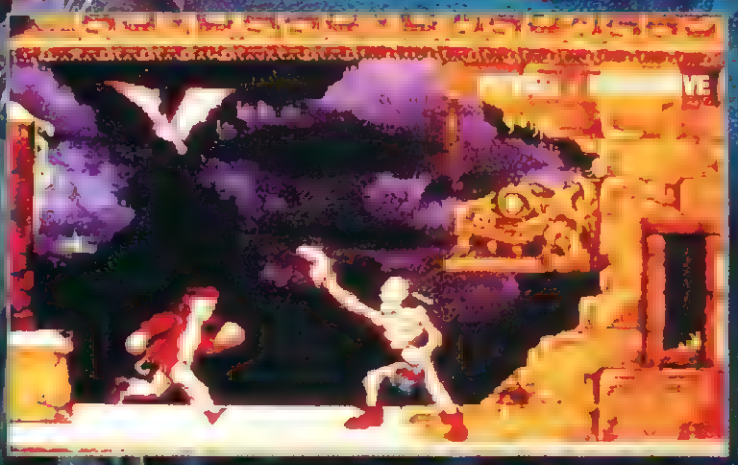

SEGA SATURN

32X - AVAGY MARS

[illegible] stuffok, mely[illegible]ek közül az egyik legérdekesebb [illegible] FAR [illegible] amelyet az [illegible] programozói fejlesztettek. Erre a játékra azok emlékezhet[illegible], akik [illegible]ernek[illegible]keztek an[illegible] az [illegible] az első TV-s video játékokat, az ATARI 2600-sat. Egy kis kalapos urgyval kellett átjutni a dzsungelen, utána pedig kincset keresni a föld alatti labirintusban. Nos, a kalapos pali maradt, a környezet is, de a grafika és a hanghatások 1995-ös színvonalra ugrottak. A játékot kipróbáltam és bátran állítom, hogy az év legnagyobb sikere lesz. A csapdákkal és megtépett sekkel tele pályák több módon is kapcsolódnak egymáshoz, ezáltal különböző megoldással is találkozhatunk. A program nagyon hasonlít az ősrégi Amigás játékhoz, a Gold of the Aztecs-hez, de annál mérhetetlenül jobb. [illegible] MD és MCD verziók [illegible]



ECTS



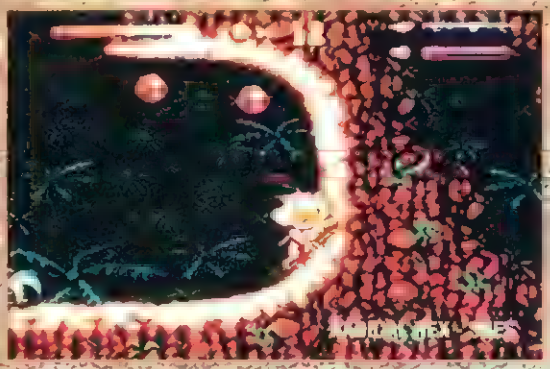
[illegible] mondan[illegible] [illegible] jobb lesz [illegible] a PC verzió. A SWA egy olyan szimulátor, amely[illegible]ben fantasztikus 3D-s vektor ábrák között vívhatunk háborút. A két Hitachi SH2 RISC chip 50 ezer poly[illegible]gon/sec megjelenítésére képes.

A **SONY** második nagy durranása a **THE FLINSTONES** lesz. A játék teljes egészében a filmre épül, a szereplők grafikájától kezdve a helyszínekig (szerintem a képen tökéletesen felismerhető a Frédit alakító színész). Stílusát tekintve akció játékkal állunk szemben, amelyben nagy szerepet játszik majd az eredeti zene és a digitalizált beszéd. **MD, SNES és GB** verziók várhatók.

THE FLINTSTONES - SNES

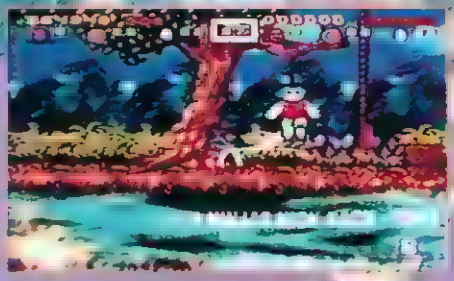
A **JURASSIC PARK** mát mindkét gépre elkészült, de most egy újabb, sokkal izgalmasabb változaton dolgoznak a **SONY**-nál. A grafika ezerszer jobb és vérbeli lövöldözős/akció stílusa miatt a program jóval izgalmasabb is. A képünk az **SNES** verzióról készült és amint látjátok, egyszerre ketten is harcolhatunk a dinók ellen. Szintén teszteltem a játékot, és leginkább az egyik kedvenc stuffomra, a **CONTRA**-ra (Alien Wars, Probotector) emlékeztetett.

A fiatalabb nemzedék-re is gondoltak a **SONY**-nál, nekik készül a **RADICAL REX**. Nem véletlen, hogy a játék dinoszauruszos témájú, hiszen jelenleg mindenhol tombol a dinó láz. A főszereplővel, Rex-szel 10 pályát kell bejárni. Lehetőség van gördeszkázásra, úszásra, mászásra, indákon lengésre és ugrálásra - igazán élvezetes lesz a játék. Hősünk üt, rúg, tüzet fújó és ráadásul ketten is merkőzhetnek egyszerre. Változatok: **SNES, MD.**


RADICAL REX - SNES

Mint tudjátok, az **576 KByte** az az újság, amely a leggyorsabban tudósít ütleket a játékokkal kapcsolatos újdonságokról. Remélem sokakat érdekel, hogy mi a helyzet a **STREET FIGHTER** filmmel kapcsolatban - ezért most néhány érdekességgel szolgálok nektek abból az interjúból, amelyet **STEVEN E. DE SOUZA** (Die Hard, Running Mah, Beverly Hills Cop 3), a rendező adott. Imháron 100%, hogy a főszerepet **VAN DAMME** játssza, mint **GUILE.** A sztár kb. 8 millió dollárt kap alakításáért. További kulcsfigurák **CHUN LI** az újságírónő és **E. HONDA**, a fotóriportere. A negatív főszereplő **M. BISON**, akit **RAUL JULIA** alakít - ő volt Gomez az Addams Family-ben. További főszereplők lesznek **SAGAT** - Wes Studi a Geronimo-ból - és **DHALISM** - Rosham Seth a Ghandi-ból. A többiek szintén benne lesznek a filmben, de a rendező erősen titkolta, hogy milyen formában. Állítólag mindenki hű marad ahhoz a képhez, amely a játék után kialakult az emberekben, de a speciális támadások, pl. GUILE Flash rúgása nem lesz benne a mozban. De Souza nagyon komolyan vette a rendezői munkát és 35 milliós költségvetéssel készül a történet. A fő helyszín többek egy olyan ország lesz, ahol polgárháború folyik. Bison az egyik legerősebb ottani agresszor, egy maffiavezér, ellene vezet kommandót Guile. Két szárnysegédje Cammy (**KYLIE MINOGUE** az énekesnő) és T. Hawk, viszont Sagat és Vega talán Bison emberei lesznek.

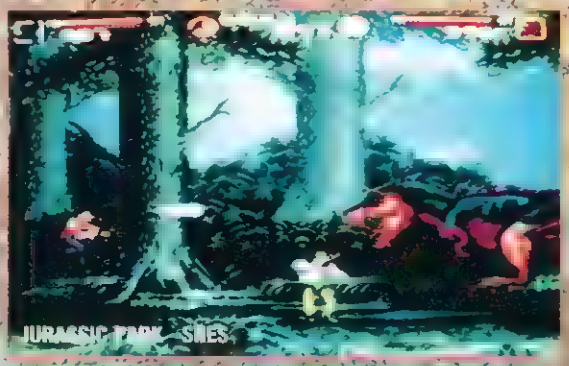
Nálunk egyelőre ismeretlen az a film, amely alaptémájául szolgált a **3 NINJAS KICK BACK** című játéknak. A **SONY** szóvivője szerint az anyag kölcsönvette a film humoros hangulatát, a keleti küzdősportok hagyományait és a stratégiai elemeket sem nélkülözi. A főszerepben három fiatal ninja van, akik meg akarják védeni nagyapjukat az utazásai során feltűnő veszélyektől. Ezalatt 12 helyszínen jutnak át, ellenfeleik pedig szamurájok, karatésok, szumósok és gonosz ninják lesznek. A három főszereplő nem csak a verekedésben jeleskedik, de egy csomó keleti fegyverrel is jól bánnak. **SNES, MD, MCD** verziók várhatók.



Apró, de sokak számára talán érdekes hír, hogy rövidesen kijön az **ETERNAL CHAMPIONS MCD** verziója, amelyben 4 új karakterrel bővült a szereplők sora. A régi emberek új mozgásokat tudnak és két rejtett egyén is belekerült a játékba, de őket állítólag nagyon nehéz lesz előcsalni.

Végül a két legirsebb toplista Amerikából: a legkeresettebb játékterm gépek: **1-DAYTONA USA, 2-VIRTUA FIGHTER, 3-RIDGE RACER, 4-JURASSIC PARK, 5-SUPER SF2 TURBO.** A legklasszabb márkák pedig: **1 - NIKE, 2 - LEVIS, 3 - GUESS, 4 - SEGA (!), 5 - GAP.**

Martin


JURASSIC PARK - SNES

URBAN STRIKE

THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE

A STRIKE SOROZAT LEGUJABB TAGJA MINDEN TEKINTETBEN SOKAT FEJLŐDÖTT

Annak idején elsőként készítettem leírást a DESERT STRIKE és JUNGLE STRIKE játékok MEGADRIVE változatáról. Nagy rajongója voltam mindkét programnak, hiszen a kinszenvedéssel teli órák gyümölcse sokkal édesebb volt, mint egy egyszerű "YOU WIN THE GAME" felirat. Már rég durmolnom kellett volna az ágyikóban, de hát ki tudta akkor otthagyni azt a fránya hetedik küldetést? Kit érdekelt akkor, hogy már hajnali fél kettő van? Régen nem tartottam fontosnak, hogy túlságosan belemerüljek a küldetések értelmezésébe - minden olyan egyértelmű volt és tiszta...

Változnak az idők. A mai diktátorok bonyolultak, körülményesek és maximálisan megnehezítik a vakáción levő helikopterpilóták életét. Most is itt van ez a MALONE, aki nem általott hadat üzenni az Egyesült Nemzeteknek. Hát miért pont nekem kell már megint megmentenem a Világot?

Lesz itt STRIKE, de majd később...

El kéne már kezdeni a játékot, de amint látom választhatok a másodpilóták közül. Aha, megnyomom a B-t és már látható is a társulat - ez a pali pont jó lesz. Nicsak, hárman közülük eltűntek - nem árt majd ezeket a fickókat is megmenteni játék közben, hiszen harci gyakorlatuk jóval megelőzi a többiekét - ez még hasznomra lesz! Szóval akkor START... jönne, ha szóltam volna már az irányításról. Tehát következzen a lényeg távirati stílusban, alapbeállításnál: "A" nyomvatartva + irány= oldalazás a helikopterrel, felvett cucc (bomba, bunker) ledobása= szintén "A". Felhívom továbbá figyelmeteket arra, hogy a fotók az ELECTRONIC ARTS archívumából valók, de a tényleges játékban csak hasonlókat találtok, ugyanezek a jelenetek nem láthatók.

CAMPAIGN #1-HAWAII

1 Lőjük szét az épületeket.
2 Vigyük el a tükröket a hajóra.
3 Robbantsuk fel a lopakodó hajókat.
4 Mentsük meg a sebészt.
5 Lőjük szét a hidat.
6 Vegyük fel a szigetről a bombát és dobjuk a lila ködfelhőre. Gyűjtsük be a katonákat

BAJA OIL RIGS - C9HLR3JYW3W

1 Lőjük szét a radar állomást.
2 Lőjük szét a két kis fúrotorony védelmi rendszerét
3 Mentsünk meg 20 fuldoklót a sárga mentőhelikopterrel.
4 Pusztítsuk el a cirkálót.
5 Mentsük meg az Orosz katonákat, aztán vigyünk nekik javítóeszközöket.
6 Lőjük szét a repülőket.
7 Foglaljuk el a nagy szigetet, mentsuk meg STINGER-t és hatoljunk be a titkos bejáraton át. A gyalog elvégzendő feladatok egyértelműek, a végén a bombázókat az "A" gombbal hívjuk.

MEXICO - 9GDVYW63XCM

1 Mentsük meg a felderítőket.
2 Semmisítsük meg a tábort.
3 Mentsük meg az ügynököket.
4 Lopjuk el a terveket
5 A "C" vezeték elvágása után pusztítsuk el a GRAV-okat
6 Vegyük fel a szuperbombát és dobjuk MALONE ajtaja elé. Futi haza.

SAN FRANCISCO - NWDPVXYCDP3

1 Védjük meg a két hidat a pusztulástól.
2 Lőjük szét a radar tornyot.
3 Pusztítsuk el MALONE 5 épületét.
4 Pusztítsuk (bombázzuk?) el (le) a tankokat
5 Lőjük szét a labratóriumot.
6 Védjük meg a leszállóhelyet.
7 Nyírjuk ki MALONE ló emberét
8 Tisztítsuk ki ALCATRAZ szigetét, hatoljunk be a börtönbe. Innen minden tiszta, a foglyot élve kell kivezetni!

NEW YORK - L6VYN3J7CHK

1 Lőjük ki MALONE épületeit, először a kisebbeket.
2 Mentsünk meg 27 civilt a tűzhalál elől.
3 Lőjük ki a helikoptereket
4 Mentsünk meg 20 politikust a WORLD TRADE CENTER-ből, előtte lőjük ki a keletre levő radar épületet.
5 Hatástalanítsuk az időzített bombát - ne a zöldet vágjuk el, a PIROSAT!

LAS VEGAS - GPTFKW63XCM

Na itt már nem mindegy, hogy melyik segédpilótával jövünk - szerintem a japán csaj a legjobb (ő mindenkit egyből eltalál). Nagyon óvatosan haladjunk és a küldetések helyett inkább a tankokat/kocsikat/ páncélautókat igyekezzünk kilőni (tájoljuk be őket a térképen, amíg vannak), ezek ugyanis odaállnak a felszerelések mellé, lehetetlenné téve a felvételüket. Tanuljuk meg, hogy az ellenfeleknek hány találat kell és csak annyi lőszert használjunk. Romboljuk a várost, mert a házak alatt ajándékok lapulnak!

1 Kapjuk el a radar tisztet.
2 Lőjük szét a radarállomásokat.
3 Tisztítsuk meg a torlaszokat.
4 Pusztítsuk el az ÖSSZES ellenséges járművet - BAROMI nehéz!
5 Lőjük szét a generátort - érdemes ezzel a küldetéssel KEZDENI.
6 Tisztítsuk meg a kaszinó környékét.
7 Hatoljunk be a kaszinóba. Mindent verjünk tönkre - kivéve ELVIS-t!

UNDERGROUND-W7YCHRPMK9T

1 Lőjük ki az ágyúkat és a páncélosokat.
2 Robbantsuk fel MALONE embereinek barakkjait.
3 Pusztítsuk el a lézerfegyver irányító rendszerét, a kezelőket, a monitorokat.
4 Lőjük szét a fegyver energia telepeit, mert ezek miatt sérthetetlen.
5 Robbantsunk nyílást a fegyvert takaró díszleten.
6 Robbantsuk fel MALONE főhadiszállását.
7 Kapjuk fel a diktátort.
8 Hahahaha....ezt nem árulom ám el!

SZERINTEM...

Nem akarok túl sokat papolni - ez a játék magáért beszél! Minden hibájával (mert van ám neki) együtt csúcs (állati a grafika), fenomenális (őrült ötletek vannak benne), abbahagyhatatlan (mindig egy hajszálon múlik), izgató (vajon mindent megtaláltam?), változatos (ennek eddig elég volt két rakéta is!), sokoldalú (ha ezt most felveszem, mi marad később?), kalandokkal teli (pusztuljanak a cápák, gyertek fuldokló civilek!)... hiszen ez az URBAN STRIKE! De mit keresett ELVIS a kaszinóban???

Martin

A játék valójában alig tér el a szokásos akció anyagoktól, de tényleg szuper grafikája miatt a jobb falatok közé sorolható.

Hősünk a múzeumban, az óriáscsontváz lábainál.

Time Trax

AZ EDDIG ISMERETLEN MALIBU GAMES BOMBAKÉNT ROBBANT BE A SNES PIACRA !

2193. Mordical Sambi a világhírű Nobel-díjas tudós a bűn szolgálatában hasznosította felfedezését. Időgépet épített, amellyel a XXII. század körözött bűnözőit elküldte a múltba, hogy ott tiszta lappal tovább folytathassák eddigi életformájukat. A rosszfiúk végső célja, hogy a történelem megváltoztatásával totális uralomra tegyenek szert. Lambert kapitány a jövő rendőre módot talált arra, hogy a TRAX gép segítségével ő is visszatérjen 1993-ba, hogy elintézze a bűnösöket. Némi technikát is hozott magával, amely talán elég lesz visszaküldeni őket 2193-ba. Ha a küldetés kudarcot vall, a kapitány egy idegen jövőbe térhet majd vissza.

Akárcsak egy film - harc a helikopter ellen

A számomra eddig ismeretlen MALIBU GAMES egy szokatlanul igényes akció játékkal lepte meg a nyáron az SNES tulajdonosokat. A játék grafikailag is, tartalmilag is kellemes, beleértve kezelését és színes gépkönyvét is. A sztori egy új amerikai fantasztikus sorozat alapján készült, megfelelő stíluselemekkel: a normál mászkálós pályákon kívül motorcsónakkal és motorral is mennünk kell, verekedhetünk, lődözhetünk, védekezhetünk, sőt még a csövekre csimpaszkodva is ugdalózhatunk. Ennyi különböző elemet ritkán raknak bele a nagy cégek játékaikba - a MALIBU-nál még lelkesek a fejlesztők.

A cél minden pályán ugyanaz: eljutni a kijáratig és lehetőleg minden ellenfelet rendberakni. A részek előtt Selma, a zseb-komputer hologramja mesél az előttünk álló feladatról, a végén pedig megmutatja, hogy mennyi bónusz betűt találtunk meg. Az ellenségel puszta kézzel, fegyverrel és az "időlassító" szerkezettel szállítunk szembe, amely elég változatos játékmenetet ígér. Extra cuccok gyűjthetők, amelyek rejtett helyeken bújnak meg: álfalakban, üregekben, sarkokban, stb.

Összesen 8 pálya vár ránk, amely a rendelkezésre álló életekkel és energiával szinte teljesíthetetlen. A bónusz betűk begyűjtésével az erőnket növelhetjük, a rejtett szobák és helyek pedig plusz életet tartalmazhatnak. Ne sajnáljuk az időt, keressük meg ezeket. A legtöbb pályán gyalog kell haladnunk, itt van lehetőség a kutatásra a 4-6 részek során viszont járművel kell menni, s itt veszettül fogy az energia. A motoros résznél például egy hatalmas helikopter az ellenfelünk, amely grafikailag csodálatos. A 8. pálya a végső összecsapás egy Dietrich nevű gyilkossal.

MEGA MAN SOCCER

HA EZT PELÉ LÁTNÁ - JAPÁNBAN MÁR A ROBOTOKAT IS TÖMEGSPORTRA OKTATJÁK.

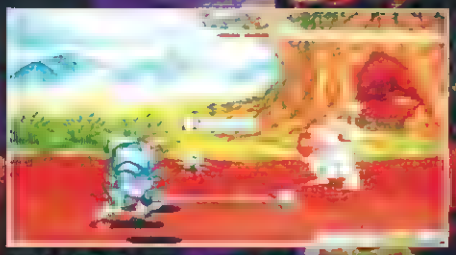
[illegible] sport[illegible] [illegible] saját pály[illegible] [illegible] mondot[illegible] [illegible] kész[illegible] [illegible] spéko támá[illegible] [illegible]böznek. [illegible] [illegible] [illegible]

KING OF DRAGONS

A FANTASY REGÉNYEK NÉGY FŐHŐSE SZEMBESZÁLL A SÁRKÁNYOK KIRÁLYA ELLEN !

A KING OF DRAGONS című játék egy időben jelent meg a Knights Of The Round-dal, ami szerintem egy kicsit merész húzás a CAPCOM-tól. Hiába rajong ugyanis valaki [illegible] a stílusért, elég kemény feladat lesz [illegible] a kétszer sokezer forintot. Inkább vad meglepetésbe kezd a szegény SNES-tulai, hogy melyiket vigye haza. Az okosabbja viszont kivesszi az 576 Kbyte-ot magamnak és eltol[illegible] hogy melyiket jav[illegible]ják majd. Vagyis ezt tenné, ha [illegible] cikkíró el tudná dönteni egyáltalán a kérdést. A két program ugyanis teljesen egyenértékű! Ami az egyikben több, az a másikban kevesebb és fordítva – nem is olyan buták a marketingesek az a CAPCOM-nál.

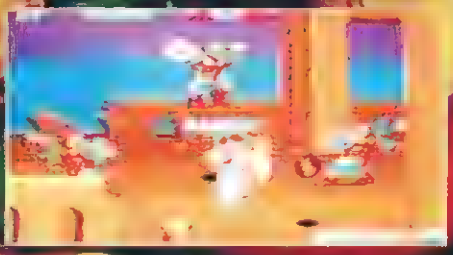
A KOD grafikailag gyengébb, mint a KOTR. Félreértés ne essék, ha valaki ránéz, szerintem tökéletesen [illegible] lesz elégedve vele, de a két játék egymás mellé [illegible] azért különbözik a KING [illegible]ól, [illegible] van jól raj[illegible]



● Az első főellenség: egy hatalmas ORK.

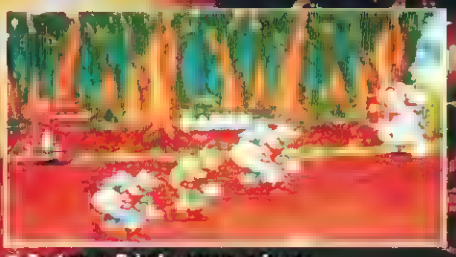
Ezzel a játékkal [illegible]ét egy piros pontot szezett a CAPCOM, [illegible]ést már ideje lenne már valami stratégi[illegible] programot is összehozni !

[illegible] Fonetikusan egyszerre a lépen és [illegible]et. Kapásból 5 karakter közül [illegible]szhatunk, akik TELJESEN más módon harcolnak – így [illegible] a programot [illegible] A főellenfelek [illegible] a legnagyobbak és nem elhanyagolható a 16 más [illegible] egy [illegible]ba került a kép[illegible]



● [illegible] varázslat segít !

A KING karaktereit ugyanúgy irányíthatjuk, mint a KOTR-ben, de van egy a mágia használatára szolgáló gombunk is. Ez amiatt van, mert szerintem a közdésnél kevesebb mozgást tudunk. A fegyverünk és mágiánk [illegible] erejű pontokban van magadva. Egy egyre [illegible] tovább [illegible] a játékban egyre erősebb [illegible] lehetünk. Mivel a szereplők más stílus[illegible] küzdenek, van akinél a varázslás dom[illegible] van akinél a fusztaerő. A pályákon persze ott vannak a bonus tárgyak, de ezeknél érdekesebbek a varázsgombok helyekből 5 fele van. A varázslatok nagyon jól [illegible] ki, [illegible] az letszett a legjobban, amikor [illegible]VA változik. Ha egyszerre kétféle [illegible] a karakter vegye fel a gombokat, aki [illegible]



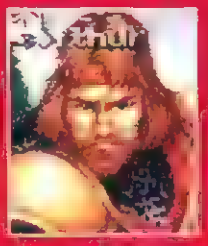
● Farkas + Orkok versus a lovag.

jobban tud [illegible] a mágiá[illegible] harcosnak ez nem a legerősebb oldala.

Ténylegi nehéz [illegible] Ha "megéri" alan[illegible] több az ellenfél, [illegible] választhatunk.

KNIGHTS OF THE ROUND

A KNIGHTS VÉGRE EGY OLYAN ANYAG, AMELY TELJES EGÉSZÉBEN A JÁTÉKTERMI GÉP HANGULATÁT ADJA VISSZA



HÁRMAN A KEREKASZTAL MELLŐL

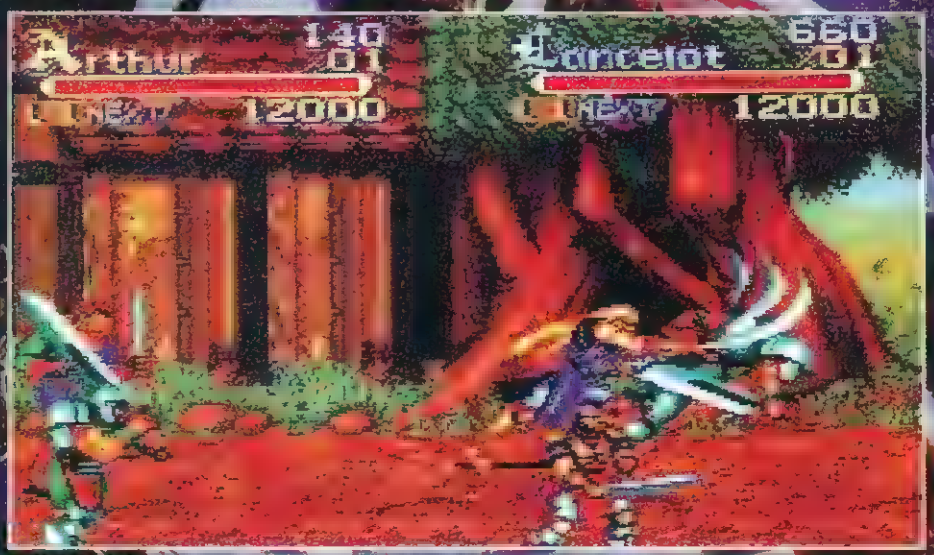
A figurák grafikája tel[illegible] szetős és méretü[illegible] is kellőképpen nagyok. [illegible] éppen ezért nincs tele a képernyő rohangáló ürgékkel. A főellenfelek egyenesen hatalmasak és szuper, az a ló is, amelynek hátára akár fel is pattanhatunk, hogy onnan osszuk az "áldást". A hátterek korhűek és van közöttük egy-k[illegible] gyönyörködtetőre sikerül[illegible] pálya abszolút nem una[illegible] [illegible]zaton játszunk, elég k[illegible] [illegible]ben [illegible]lhatunk bonusz[illegible] növelő pontokat is, ame[illegible] sebzésünk. A grafi[illegible] a mál[illegible] tudok más mondani, csak azt, és a tűzes rajzok miatt vizuál[illegible]

Martin

A CAPCOM játékok valahogy mindig jól sikerülnek. Különösen igaz ez a játéktermi átiratokra, melyek közül a KOTR az egyik legújabb. Stílusával nagy ört tölt be, hiszen az SNES-re eddig még nem volt Golden Axe-szerű "aprítós" program.

A játékban a Kerekasztal Lovagjai kapják a főszerepet, közülük is a három legismertebb: Arthur, Lancelot és Percival. Érdekes, hogy nem a leendő király a legjobb karakter, hanem inkább Lancelot - lehet, hogy a legendák túlozták egy kicsit Arthur esetében? Végül is lényegtelen, hogy melyikőket választjuk a Szent Grál felkutatásához, hiszen ez a játék menetén mitsem változtat. Emberünkkel többféle csapkodó/nyiszáló mozdulatot tehetünk, ugrálhat[illegible] [illegible] védekezhetünk is, ami az akciójátékoknál elég ritka. [illegible]rult helyzetünkben még egy speciális támadás is [illegible]kezésünkre áll, de [illegible] sajnos energiát vesz le [illegible]ünk, azért csínjan-bell[illegible] vele. Maga a játékmenet [illegible] vors, mint [illegible]ondottam teljesen Golden Axe-szerű, de két játékossal egészen kellemes. Az ellenfelek igazodnak a főszereplők [illegible]erős mozgásához (nem is olyan fo[illegible] a Grál) és egyszerre maximum ketten püfölik en[illegible], persze egy elő[illegible] másik még hátulról. Jó[illegible] ilyen kellemetlen helyzeteket elkerülni.

Miért tud a CAPCOM ilyen ízléses játékokat készíteni?



● Nem véletlen [illegible] a [illegible] jenetekben.

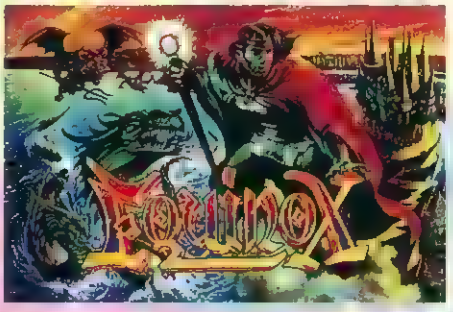
Nem tudom, hogy kinek számít a véleményem, de be kell jelentenem: az EQUINOX belépett a "kedvenc játékaim" kategóriába. Amikor először megpillantottam, még nem sejtettem semmit - aztán tíz perc játék után éreztem, hogy itt a vég! Ez a játék tökéletes mása a kedvenc COMMODORE 64-es programomnak, a HEAD OVER HEELS-nek, de annyira, hogy néhány pályát szerintem egy azegyben onnan vettek át! Évek óta (pont a HOH óta) nem találkoztam ennyire szórakoztatóan izgalmas játékkal, amelyben tökéletesen ötvözték a logikai buktatók és az ügyességi feladatok arányát. Persze ezt az elragadtatást csak az vegye komolyan, akinek hozzám hasonlóan hetekig álmatlan éjszakái voltak a Head over Heels miatt!

BACK TO THE FUTURE

Nem véletlen a mottó, hiszen ha ránézek az EQUINOX-ra, 198?-ban érzem magam, amikor megkaptam a HOH kazettás verzióját. A grafika és a veszett 3 dimenziós mozgás viszont 1994-es színvonalú, így kissé tudathasadásos módon kezdek neki minden nap a játéknak és gyűrűm szitkozódva a labirintusokat - mert azokból van elég. Először arra gondoltam, hogy nyomok egy ismertetőt, amely alapján a vérbeli SNES tulajdonosok majd rohannak megvenni a játékot. Aztán rájöttem, hogy ez ugyanúgy nem elég, ahogy a Young Merlinnél sem volt - ide teljes leírás kell! Persze a helyhiány nagy úr, ezért csak részletekben tudom leadni nektek ennek a monumentális, kilenc labirintusból álló játéknak a teljes, térképekkel illusztrált megoldását.

ÉLÉB FONTOS

A labirintusokban mind a 12 kék érmét össze kell szedni - némelyiket a szoba utolsó kilőtt ellenfele adja oda. MINDIG figyeljük az árnyékunkat, mert ezzel jobban belőhetjük pozíciónkat - például amikor valaminek teljesen a szélére állunk. A kőr tetejű blokkok is kockaként viselkednek!



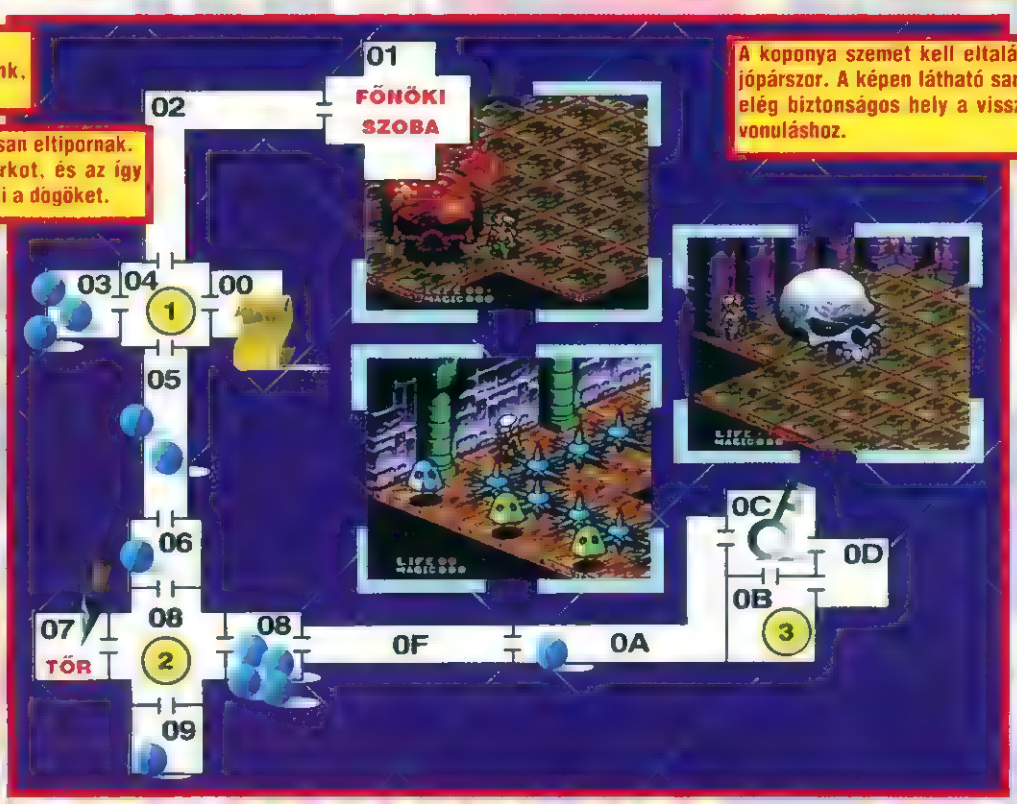
EQUINOX

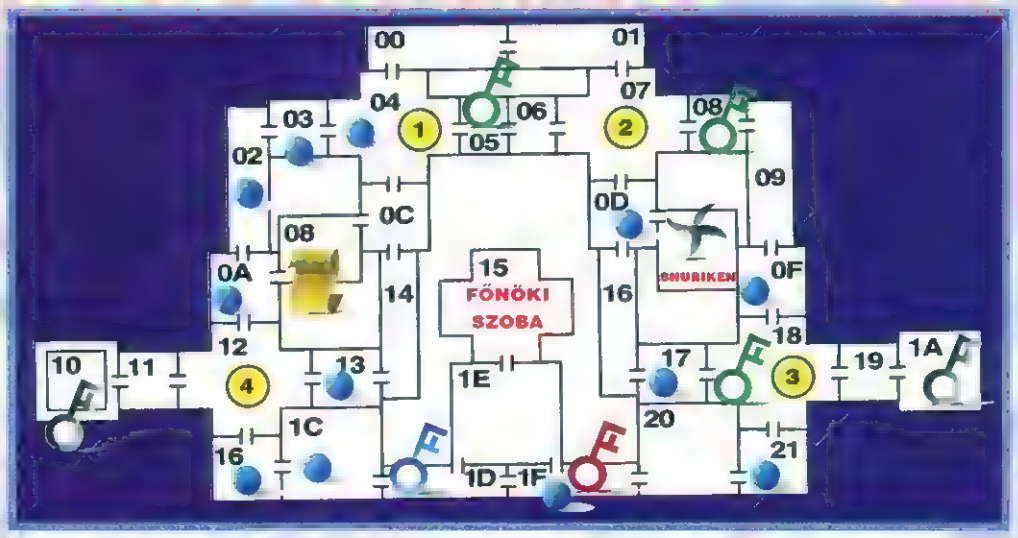
1. rész

GALADONIA
Mivel abszolút fegyver nélkül indulunk, először a tőrt kell megszerezni.

Ha egy helyben állunk, a szellemek gyorsan eltipornak. Legjobb, ha megyünk legalább két sarkot, és az így szerzett előnnyel lassacskán le lehet lőni a dögöket.

A koponya szemet kell eltalálni jópárszor. A képen látható sarok elég biztonságos hely a visszavonuláshoz.





Mi is az a...?

Super GAME BOY

Most, hogy már az 576 SHOP kínálatában is megtalálható a SUPER GAME BOY nevű kiegészítő, elérkezettnek láttuk az időt, hogy az újság hasábjain is bemutassuk nektek. A SGB lényegében egy nagyobb méretű SNES kazetta, melynek nyílásába behelyezhető egy GameBoy-játék. Ennek segítségével a GB játékok lejátszhatók az SNES-en, TV-n nézve körülbelül ötvenszer nagyobb képernyőn! Sőt, a játékok 4 fekete-fehér árnyalata is megváltoztatható előre beállított vagy tetszés szerint választott színek segítségével. Az újabb GB játékok között vannak olyanok is, amelyekbe előre beépítették a SGB módot, így a SGB-on lejátszva 256 színben jelennek meg (ilyen pl. az Aladdin, a Donkey Kong és a Tetris 2). Azt hiszem ennél többet egy GameBoy tulajdonos sem kívánhat!

Mivel a SGB-hoz ismét csak egy nevetségesen fordított magyar nyelvű használati utasítást adtak (vajon ki készíti ezeket a röhejes irományokat?), megkísérlem bemutatni nektek, hogy miként is működik a kazetta. Sajnos az idő rövidsége miatt nem tudtam lefotóztatni a kezelőképernyőket, ezért iktassátok be a SGB-otokat és nézzük együtt a teendőket.

ÁLTALÁBAN

A SGB-on bekapcsolás után rögtön bejön a játék, mintha csak a GB-on néznénk. Ahhoz, hogy belépjünk a SGB menübe, egyszerre be kell nyomni az L és R gombokat. Fontos, hogy az átkapcsolás után a játék nem áll meg, ezért keressetek valamilyen álló képernyőt vagy pauzáljátok le a programot. Ha a játék alapszíneivel akartok variálni, MINDENKÉPPEN olyan képernyőn álljatok meg, ahol a JÁTÉKTÉR látszik, mert a kezdőképernyőn beállított színek néha kivehetetlenné teszik a képet. Az átkapcsolás után a képernyő alján ott virít az 5 SGB menü ikonja, nézzük őket sorban (a bal felső sarokban egy irányító-ikon látszik, ha SNES egeret kötünk a géphez, ez természetesen módosul).

ALAPSZÍNEK

Az első ikonnal az előre beállított színkészletekből választhattok. A-tól H-ig láthatók a 4-es összeállítások, csak bökjetek rá a nektek tetszőre és nyomjatok A-t. A "szám" ikonra nyomva további 4 színkészlet hívható be. Ha villogó a bal oldal kis fejecske, a játéknak van gyári SGB módja, az itt kapcsolható be.

KERET

Alapállapotban a keret a GB gépet utánozza. Ebben a menüben 9 gépi keret közül választhattok. A kis fej itt is a gyári SGB módot adja ki, persze csak ha villogó. Az utolsó ikonnak akkor van jelentése, ha már ti is terveztetek keretet.

KEZELŐGOMBOK

A harmadik ikonnal a kezelőgombok funkciója változtatható meg.

ÖNÁLLÓ SZÍNBEÁLLÍTÁS

A negyedik ikon takarja a legbonyolultabb menüt: itt saját magatok tudtok színeket állítani. Szerintem ez tök felesleges, hiszen az ALAPSZÍNEK menüben az összes értelmes variációt meg lehet találni. Tehát az első sor ikonjai:

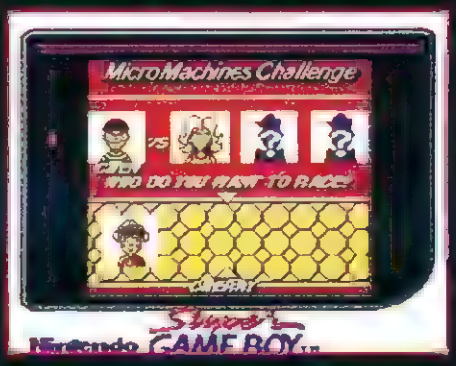
R: visszaállítja az eggyel előző színkészletet (lényegében visszaléptetést jelent)

4 szín, felül-alul tubusokkal: itt lehet a rendelkezésre álló 60 szín között válogatva világosítani és sötétíteni a 4 beállított színt.

Paletta: ezzel lehet választani az 5, egyenként 12 színt tartalmazó készlet között.

Fényképező: ha mozog a kép, ez kimerevíti

C: beállítja az eredeti színkészletet



A beállított színeket úgy tudjátok cserélni, ha ráböktök valamelyik négyzetre a 12 közül, utána pedig a 4 alapszín közül az egyikre. Ha esetleg olyan beállítást találtok, amelyik megfelelő, jegyezzétek le a kép tetején levő kódot – így legközelebb is tudjátok használni azokat a színeket.

KERETTERVEZÉS

Itt tudtok saját magatoknak keretet tervezni. Ehhez a színek közül kell választani, majd a vékony és vastag ceruzával rajzolni. Ha törölni akartok, a "kéz" ikonnal be kell jelölni a területet, utána a "bombával" radírozni. A fekete kis négyzet azt jelenti, hogy csak a keretre rajzolhattok, ha viszont az üresre nyomtok rá, akár a képbe is (hogy ennek mi értelme van?). Az SGB nem tudja megjegyezni a rajzolt képet, így kikapcsoláskor törli azt.

Szerintem ennyi segítséggel mindenki elboldogul majd. Összességében nagyon praktikus szerkezetnek tartom a SGB-t, de a színezés opciója csak a gyári SGB játékoknál jön ki igazán. A régi fekete-fehér programoknál elég sokat kell próbálgatni ahhoz, hogy egy igazán szép kombinációt találjunk. Én eddig is meg voltam elégedve a monokróm grafika minőségével – lényeg az, hogy végre a TV-t nézve játszhatok!

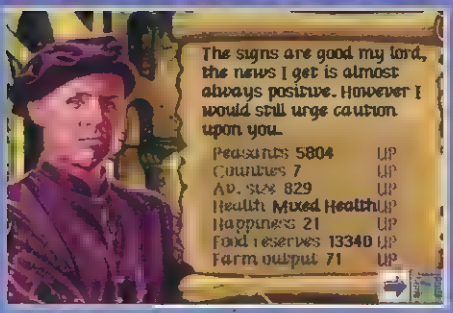
MARTIN

Medieval England 1268 A.D.

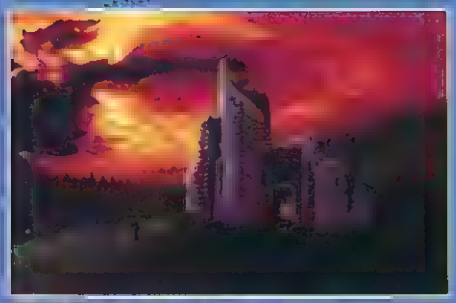
Lords of the Realm

Az Impressions számtalan zsenge próbálkozás után végre egy kitűnő játékkal jelentkezett

LÁSSUK AZ IRÁNYÍTÁST...



INFORMÁCIÓ EGY TARTOMÁNYUKRÓL



MÁR MEGINT AZ A FRÁNYA HELYHIÁNY...

576 KByte ÉRTÉKELŐ

LORDS OF THE RLAIM — KIADJA: IMPRESSIONS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás — PITE — KORRECT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 85%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2 HD: 10 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

CD 32

32.oldal

Több alkalommal is foglalkoztunk már a Core Design ezévi legnagyobb durranásával, a Heimdall 2-vel. Ez nem véletlen, hiszen a játék egyedülálló a maga nemében: mind terjedelmével, mind megjelenítésével egyeduralomra tör a hasonló stílusú társai között. Most, hogy megjelent a CD32-es változat is, ki merem jelenteni, hogy ez az első olyan kalandjáték, amely a CD-lemez technikának köszönhetően az Amiga memóriakapacitásából eredő hátrányokat maximálisan kiküszöböli. Gondolok itt az állandó lemezcserélgetésre (tisztelet a kevésszámú harddiscre installálható kivételnek) és a memórialimit miatti szín-, vagy hangminőség lebutítására.

INTRO NUKU - ÁVE JÁTÉK

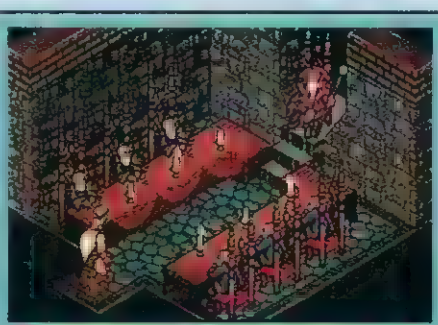
Az első meglepetés akkor ért, amikor ripszropsz már benne is voltam a játék sűrűjében. Nincs órákig tartó, csillogó-villogó intró, ami elhúzza az ember orra előtt a mézesmadzagot, hogy aztán arculvágja egy ramaty játékkal. Nem, itt a játékon van a hangsúly - nagyon helyesen! Órákig lehetne ecsetelni, hogy a Ranarök idejében járunk, a germán istenek javában vívják hatalmas háborújukat, Odin (a jó istenség) és Loki (a gonosz) párharca már-már a gonosz oldal felé billen. A küzdelmet csak egy mágikus talizmán fordíthatja jó irányba, amelynek megszerzéséért Heimdall és csinos segítőnője, Ursha indul harcba a négy "tartományra" osztott birodalomban. Nos, ennek a hosszas bemutatása marad el a játék elől, hiszen a kézikönyben minden le van írva fehéren feketén, s így az alkotók inkább a játékba adtak bele apait-anyait.

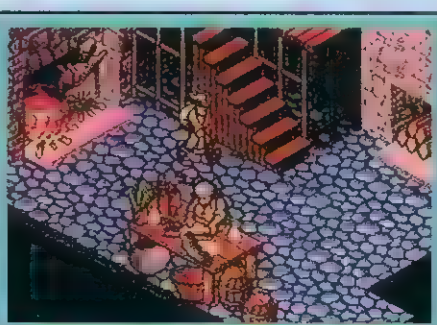
RPG, KALAND ÉS AKCIÓ REMEK ELEGYE

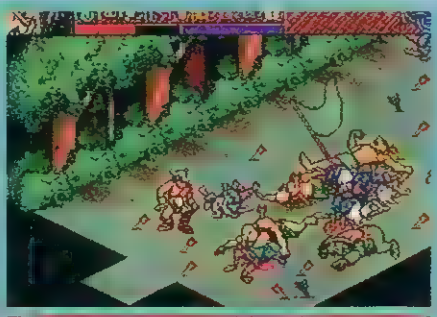
Tehát megérkezünk kalandjaink első állomására, a négy időkapu elé, amelyből egyelőre csak egy van nyitva - a többi csak idővel, a talizmándarabkák megtalálása során nyílik fel. Segítőtársunk, Ursha is velünk van, de mivel egyszerre csak egy főszereplővel mozoghatunk, ezért láthatatlan. Közöttük bármikor egy kattintás segítségével váltogathatunk. Ha a két karakter tulajdonságait összevetjük, kiderül, hogy túl nagy különbség nincs kettejük között, legfőbb hasznuk az általuk megduplázódó életerő és tárolási kapacitás. Ez utóbbi felettébb fontos, mert olyan nagy számban kell dolgokat gyűjtögetnünk, hogy gyakorta le kell mondanunk egy-egy hasznos holmiról, hogy aztán később vissza kelljen érte caplatni, amikor már egy kis helyet tudunk neki szorítani a hátizsákunkban. Hogy a szerepjátékosok is boldogok legyenek, a számtalan fegyver és használati tárgy mellett varázseszközök és rúnák is felvehetők, amelyeket helyes arányban és sorrendben összekeverve alapvető varázslási képességekhez jutunk, úgymint gyógyítás, időleges pajzs, lebénítás, tűzlabdahajítás, stb.

PRO ÉS KONTRA

Mint a bevezetőben említettem, a játék óriási vívmánya, hogy CD-ről, viszonylag gyors hozzáféréssel olvassa a helyszínek adatait, ezért a merevlemezes kalandjátékok gyakori "gyilkosát", az állandó lemezcserélgetést kiiktatja a játékból. Nem mondom, még egy hajszálnyit lehetne gyorsítani a töltögetésen, de ne legyünk telhetetlenek. Főleg ha elnézzük a képernyőket, nem lehet egy szavunk sem panaszra: az aprólékos műgonddal megrajzolt konyhában lobog a láng a kondér alatt, dülöngélő részegek randalíroznak a kocsmában, stb. Nomeg ne feledkezzünk meg a több mint 200 helyszínről és megszámlálhatatlan sok szereplőről sem, amelyekkel közelebbi kapcsolatba kerülhetünk a játék során. Talán csak a túlkomplikált fegyverhasználatot, a gyakorta túl nehézre sikeredett (értsd vakszerencsére bízott) feladványokat és a csak a világkapuknál módunkban álló limitált mentési lehetőségeket tudnám a program hibájaként felróni.

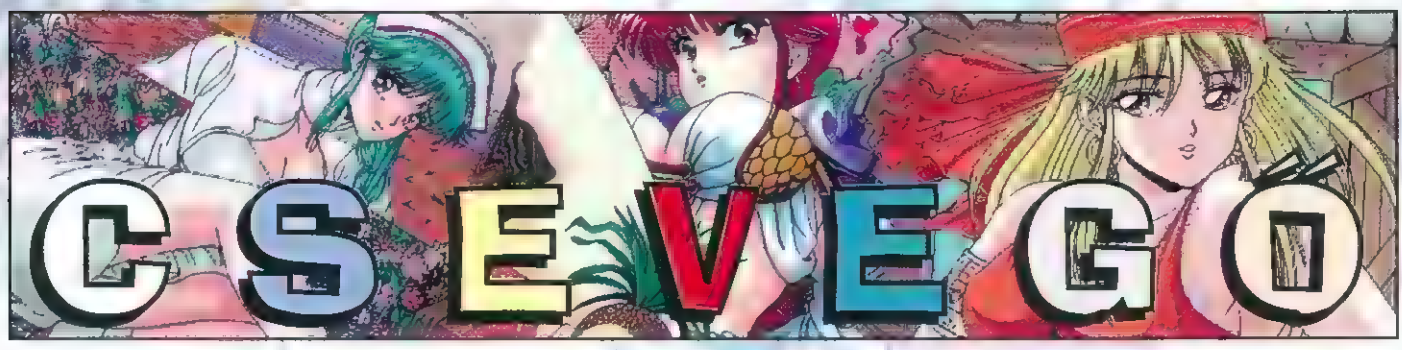

A király éppen rossz hírről értesül...


A rohogó tűz megvalósítása lenyűgöző!


A véres csatajelenetek sem hiányoznak

Adás-vétel egy jó kis alkudozás után

A játék tehát óriási, mind hangulatát, mind méreteit tekintve egyedülálló. Szinte valamennyi feladványa élvezetes és megfelelő nehézségű, a pályák változatosak, a zene természetesen CD minőségű és andalító, a kaland/akció/RPG elemek megfelelő arányban keveredtek benne, ami minden játékos számára élvezetessé teszi az anyagot.



Rácz Richárd: Az ifjú Sir River szenvedései

Mesélem hősünk, Sir River kalandját,
Egy hete, viharos szerda reggelen
Arcára húzva éjsötét kalapját
Elindult, s átkelt a betontengeren.

Hosszú lépteit csak távolról láttam,
Hisz követtem őt kalandot remélve,
Majd végül egy bódénál álltam;
Így kezeredett végülis beszédbe:

"- Adja az ÚJSÁGOT hamar, -
Míg kardom éle nem szeli torkát,
Vagy talán kardnyi-nagy pofont akar,
Hát igyekezzen s végezze dolgát!"

"- Tegnap este... Esetlen este,
Belőle krajcárnyi annyi sincs,
Ön lovas is csak vesztemet leste,
Hisz tudta, életem drága kincs."

"- Coltom övben, lovas méltón használja azt,
Mint Ön is tudja drága barátom:
Ok nélkül egy Sir sem húz kavaszt
-Így ne tréfáljon, s adja azt ajánlom!"

"- Nem tréfa ez s kérem kegyelmedet,
Ha kerülne ökölbekék kezébe colt
Ne oltsa vele rút életemet,
Hisz nem ember az, ki életet olt,

Hát kérve kérem, emberi létem
Ne vegye adva másmilyen másikat.
Amit kért pedig hiába nézem...
Mondja meg nékem, m'ért kéri váltig azt?"

"- Tudja, ezzel vannak így sokan:
Úgy kell nekem, mint folyónak a meder...
Bár folyó helyett lehetne folyam
Nélküle folyó folyatlanul hever."

"- Uram! Bocsánat, hogy szavába vágok,
Megszakítva e beszédes beszédet,
De keresve egy magazint találok,
S életem élhetem evégett."

Szürke arcában csillanni látszott
A dupla tűz, s kezéve fogva
A lapokkal kószos levélszél játszott
A levekhez szívhangja lapozta;

S a tűz csak lángolt, lángolt az égig,
Mikor látta a verset, azt hol
A vers róla szól, leírták végig,
Mindazt, ami az ő élte volt.

***

Rácz Richárd az ezerkincszzs évek végén született, élt, alkotott. Meghatározó szerepe volt a kor szakmai tárgyú irodalmában, ürája a XX. század felgyorsult tempójú világában kiskaput vágott az érző szíveknek, hogy felszabadultan szippanthassanak letűnt korok gondolatvilágából és életérzéséből. Egyik kiemelkedő írása Az ifjú Sir River szenvedései, amelyben személyes élményeit eleveníti fel egyedülálló szemléletességgel és természetességgel.

A személyes élményekre épülő műben a költő kívülállóként meséli el a történetet, de valójában ő maga az, aki súlytásos lovagi ruhájában útra kel, hogy a viszontagságokon áttörve végül is elnyerje méltó jutalmát. A vers minden egyes olvasásra újabb és újabb adalékokkal szolgál a költő érzéseinek vizsgálatához. A mű a végletekig fokozott pesszimizmus jegyében fogant, amely villámsebesen csap át az optimizmus katartikus élményébe. Figyeljük csak meg a kezdeti depressziv gondolatsort:

"Arcára húzva éjsötét kalapját Elindult, s
átkelt a betontengeren"

A költő élete egyik legnagyobb szerelméért, egy számítástechnikai magazinért (korabeli adatok szerint egy 576 KByte című ponyvalapért) indul hadba az elébe tornyosuló kispolgári szenny ellen, a városi élet fojtogató és minden emberi érzést kiszívó toronyházainak tövében - akárcsak egy XX. századi Don Quijote. Elkeseredettsége és elszántsága tisztán kiolvasható szavaiból, mikor a lovagi tornák szellemét idéző hangon a "zujságárushoz" fordul:

"- Adja az ÚJSÁGOT hamar,
Míg kardom éle nem szeli torkát,
Vagy talán kardnyi-nagy pofont akar,
Hát igyekezzen s végezze dolgát!"

A kor egyik legrútabb teremtménye a "zujságos" nevű féreg, aki a kispolgári lét egyik legletisztultabb és minden galádságát felmutató megtestesülése. Kisstílű garázda, úrhatnám polgár, aki a kor torz törvényszerűségei miatt első tulajdonosa az újságnak. Visszaélve ezen "előjogával", készakarva csak 3-4 példányt rendel még a népszerű lapokból is, hogy aztán fűrakat megillető talpnyalás vegye körül azok részéről, akiknek lételeme a fent nevezett magazin. De Sir River nem hódol be a galádnak, hanem igazi lovaghoz méltó szavakkal parancsolja rendre a kitszegőt:

"- Coltom övben, lovas méltón használja azt,
Mint Ön is tudja drága barátom:
Ok nélkül egy Sir sem húz ravaszt
-Így ne tréfáljon, s adja azt ajánlom!"

A megátalkodott persona non grata mint egy csúszómászó féreg, próbálja menteni rongy életét:

"Nem tréfa ez s kérem kegyelmedet,
Ha kerülne ökölbekék kezébe colt,
Ne oltsa vele rút életemet,
Hisz nem ember az, ki életet olt..."

Ebben a versszakban is felszínre tör a művész nagysága. Figyeljük meg micsoda szó-, és betűjátékkal szövi a mondatokat (...ha kerülne ökölbekék kezébe colt...) és milyen bátorsággal használja a nyelvújítást: ökölbekék. A dühtől ökölbe szorult, eltorzuló és vérekektől kikékülő kezet egy szóval helyettesíti - Arany óta nem olvashattunk ilyen merész szóhasználatot.

A műalkotás fő mondanivalója és mintegy a költő ars poetikája egy versszakba sűrítve jelenik meg a katarzist megelőző pillanatokban. Az alkotáson kívül egyetlen szellemi táplálléka az újságolvasás volt, azon belül is a már említett 576 KByte lapozgatása jelentette számára a túlélés lehetőségét. Számtalan ismert és ismeretlen sorstársa nevében is írja tehát azt a négy elmélázó sort, amelyben szívbemarkoló erővel és költői fogások tucatjai segítségül hívásával ecseteli élete egyik legfontosabb értelmét:

"- Tudja, ezzel vannak így sokan:
Úgy kell nekem, mint folyónak a meder...
- Bár folyó helyett lehetne folyam
- Nélküle folyó folyatlanul hever."

És ebben a pillanatban elértünk a költemény csúcspontjára, az optimista hangvételű megoldáshoz. Szinte szemünk előtt látjuk, amint a költő (azaz Sir River) köpönyegét, dús haját és legféltettebb kincsét, az ÚJSÁG lapjait borzolja az őszi szél, hősünk szemében ősi tűz lobog, szikár arcára alig látható rezzenéssel kitelepszik a megelégedettség.

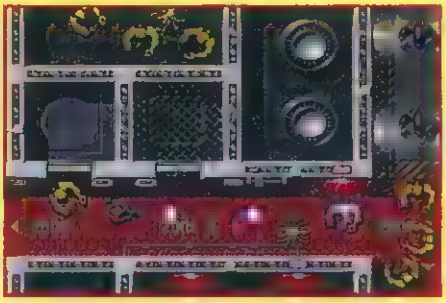
***

Igen, kedves Olvasóim, ez egy patetikus verselemzés akart lenni. A Csevegő legújabb műfaja. Köszönettel tartozom Rácz Richárdnak, aki beküldte műremekét és - bár rejtett formában - arra kért, hogy közöljem le elejétől a végéig a költeményt. Nem volt nehéz ellenállni, hiszen parádés vers ez, amely úgy érzem minden egyes olvasónkhoz és olvasónkról szól. Köszönet Néked, dicső Lovag...

Zolee

AMIGA

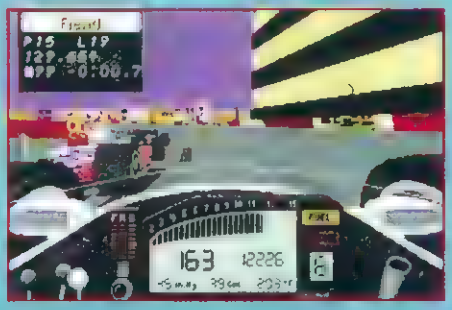
Az Amiga összeállítást egy "all-format", azaz minden formátumra megjelenő játékkal kezdem, a **THEME PARK**-kal, amely a PC-s változat után most 1200-es, és 500-as verzióban is kijött a piacra. Nem véletlen hogy ilyen széles közönség számára fejlesztették a produkciót, hiszen mind témája, mind megvalósítása egyedülálló és sok számítógépes érdeklődésére tarthat számot. A vidámparkosdi jó buli, főleg ha ilyen aprólékos kidolgozással, cukorfalat szereplőkkel és hónapokig tartó játékmenettel párosul. Gondoljuk csak el, milyen csúcs dolog lehet ringlispíleket, elvarázsolt kastélyokat és büféket üzemeltetni, a beszállingózó gyanútlan vendégek pénztárcáját jól megcsapolni és a konkurrencia orra alá borsot törni (korunk marketinges kifejezésével élve a termék, az ár, a hely és a reklám összhangja a cél). Háháá, és ez még mind semmi! Külön gondot kell fordítanunk a betérő vendégek érdeklődési körére, életkorára, étkezési szokásaira és komoly "piackutatást" is végezhetünk az emberek közé elvegyülő parkőrök segítségével - hogy csak egyet említsek a játék pikantériái közül. Hosszabb-derig tartó elvezet, mint a legújabb Wrigley Sperm.nt



A Team 17 nem feledkezik meg a hűséges Amigás közönségről - ennek újabb tanúbizonysága, hogy a napokban piacra dobták az **ALIEN BREED 2 - TOWER ASSAULT** című műremeket. Ez nemcsak a cég álláspontja szerint a legjobban elkészített és leginkább átgondolt epizód, hanem a játékteszterek is meg merik kockáztatni ennek valódiságát. Több oka van erre "merészségnek": egyrészt számtalan újítást pakoltak bele a játékba, többek között eddig nem látott felépítésű pályákkal (sugárzással fertőzött termekkel, ahol folyamatosan fogy az energiánk, sötétszobákkal, ahol csak az elemlámpa halovány fényénél látunk valamit) találkozhatunk az 50 (igen, ötven!) szintből álló játékban. Másrészt új típusú fegyverzet és páncélzat is rendelkezésünkre áll, sőt (ilyet is régen láttam már) úgynevezett visszavonuló mód is be lett építve a játékba, amellyel hátrálva is lehet a bennünket követő dögöket irtani. Hogy tovább csigázzam az érdeklődést elmondom, hogy túszmentő akciókat is végre kell hajtanunk a lövöldözés hevében. És mindez a már megszokott AB színvonalon, hatásos hangeffektekkel és muzsikával fűszerezve. Halá.

PC

Sokáig értetlenül bámultam azokat a számítógépeseket, akik órákat el tudtak bibelődni egy-egy focimenedzserre, vagy futballisz mulatorral. Aztán rájöttem az okára: a magyar foci olyan mélyen van manapság, hogy ha már a játékokon nem erőltetik pozitív hatás, legalább otthon, a képernyők előtt elvezzék a győzelem örömét. Rájuk gondoltak, amikor a Krisalisnál és piacra dobták a sikeres újabb elaborátumát a **MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS**-t (pfuh, ez hosszú volt). A program óriási előnye, hogy szinte országtól függetlenül játszható, hiszen nemcsak az angol élsőliga, hanem másod-, és harmadosztályú, sőt saját magunk a tanult alakítottak is kipróbálhatók (így igazodni tudunk a magyar színvonalhoz). Ha adva korral a fejlesztők digitalizált képeket hívtak segítségül a a kiválasztott csapat tagjainak bemutatására - aztán itt be is fejeződött az újdonságok felsorolása. Minden más elemet a játéknak már láthattuk valahol. A meccsek felülnézeti képe és kezelése a jónevű Sensible Soccer hasonmása, kisebb hiányosságokkal. Lassabb, nehézkesebb, de a visszajátszási, kiállítási, leszerelési opciók itt is felelhetők.



A Virginnel jó marketingesek ücsörognek. Néhány héttel a nagy durranás, a Nascar kiadása előtt piacra dobták az **INDYCAR CIRCUITS EXPANSION PACK**-ot, amely új pályákat tartalmaz a nagynevű Indycar Racinghez. Így a két program egymás forgalmát erősíti és a cég két egyet ut egy csapásra. Ha valamit nem birtunk az ICR-ben akkor az a csekélyszámú pálya volt - most ezt a problémát orvoso ja az új pályákat tartalmazó programcsomag. A hét vadiúj helyszínnel együtt (Cleveland, Phoenix, Mid Ohio, Australia, Detroit, Elkhart Lake és Vancouver) immár 15 pályán nyomhatjuk tovább a gázpedált. Ezen kívül a játék installálásakor a főprogram is újabb verziószámot kap (1.05), ami apróbb kiegészítésekel is jelent a már fellelt jelenetekat tudjuk szerkeszteni, a kívánt jelenetet akárhányszor le tudjuk egymás után játszani, más helyre beszúrni, stb. Második ügyes újítás, hogy a kimentett autók adatait (szín, felszereltség, stb) szövegfile-ba tudjuk menteni, ami a haverok közötti információcserét igencsak megkönnyíti. És ha hozzávesszük, hogy mindezt egy kiegészítő lemez áráért kapjuk - tűtira megéri a pénzt.

C64

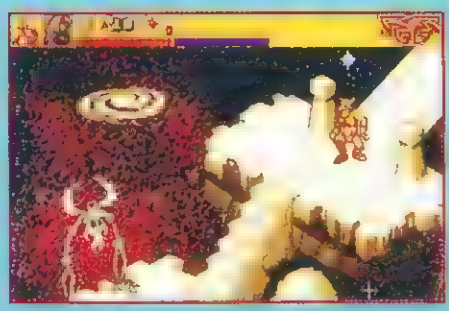
Ki tudja miért, de felfendultan látszik a C64-es játékpiac. Oooo, ez persze csak vicc, de az már szentigaz, hogy ebben a hónapban szép termést hoztak a német 8-bites lemezújságok. Valamennyi játékunk ezek kínálatából való. Nézzük elsőként az **ADDGAR** című Digital Excess fejlesztést. A játék stílusát tekintve logikai, meghozza a kéményebbek közül. Annak ellenére, hogy egy külön introkódos file fogja kezik a játékszabályokkal, sok időm elment az ott leírtak értelmezésére, előtte volt a próbálásával. Röviden a lényeg: meghatározott dó és mozdulat elvégzésével kell a szinteken szétszórt számozott köveket úgy egymásra tolni, hogy azok azonos sorszámú kőtársukkal érintkezve eltűnjenek. DE a köveket egymásba is lehet tolni, amennyiben az összegük 9, vagy annál kisebb. Így egy új, kő kerekedik az új számmal. Továbbá 10-nél nagyobb összegű köveket is egymásba lehet olvasztani, de az összegük a 10 fölötti egyesekkel egyenértékű. Mindez együtt olyan kaoszt eredményez, hogy ember legyen a talpán, aki kilábalódik a körtengelyen. Csak megszállottaknak ajánlom!

Véleményem szerint megszületett a '94-es év legeredetibb C64 es játéka a **COSMOX** névre keresztelt Cosmos Designs fejlesztés szemelyében. Régen fordult elő velem, hogy másfél órát játszottam volna egyvegtében C64-es játékkal - most ez is megtörtént. A főszerep ő sokáknak ismerős lehet, hiszen Fred már legalább kétszer felütötte fejét a 8-bites játékpiacon. Eddig csak ügyességi játékok hőse volt, de mostani bemutatkozása a logikai anyagok területén is adódhatnak tűnik. A játék célja az, hogy Fredet ugrálva a folyamatosan növekvő pénzeskupacokon olyan negyes csoportokat alkossunk, amelyek azonos magasságúak. Ezek abban a pillanatban elapadnak és annak függvényében, hogy hányat és milyen magasat bontottunk már le, a következő szintre léphetünk. A földbe tapodást a tűzgomb segítségével végezhetjük. Vigyázat, a lebomló kupacokról azonnal le kell ugrani, mert odavesszünk mi is, ha rajtuk maradunk. Továbbá kimért mozdulatokkal szökdeljünk a tornyokon, mert egy rossz mozdulat és pillanatok alatt le lehet esni róluk. Mondanom sem kell, hogy az idő itt is vészes gyorsasággal pereg. Igazi sztár!

Nagy varakozás e ózte meg a mara Graph os ból Interactive va avanzsalt Gremlin ,j autoversenyet a **Top Gear 2** t ame ye kapcso atban forradalmi va tozasokat igertek a fe esztők Nos ezekbő a revo ,c os dol gokbő nem sok lett hiszen a program egyedu ,j donsaga hogy ehet benne akar 200 km/oras sebesseggel is toiatni (bamulatos ,j tas hmm?) Ezen tulmenoen maradtak a reg. semak 16 orszag 64 fele versenypa yaja (ez mondjuk egesz szep valasztek ket jatekos ,szemmod osztott kepernyove avagy bajnok sag veg g atszasa Ezek k egeszu nek o yan "extrakkal mint nehezsegi szint meghatarozasa 8 fe e m ntaju po irozas kozotti valasztas lehetősege a menetek vegi penznyeres es e ko tes lehetoseg A legfeleslege sebb alkatreszekto (tomitőgyűrű) a legprot bb tu ng stuffokig (turbofe toltős motor) minden vasarolhato - termeszetesen e ehető/borsoszos ilagos eg arkategor akban A ba noksag uto so nehany futama ezek ne kul az ordogi ke ekek né kul elkepzelhetetlen hacsak nem seregha tokent akarunk vegezni Egy szo mint szaz jo-jo ez a jatek de a szukseges p tusz hianyzik be ole

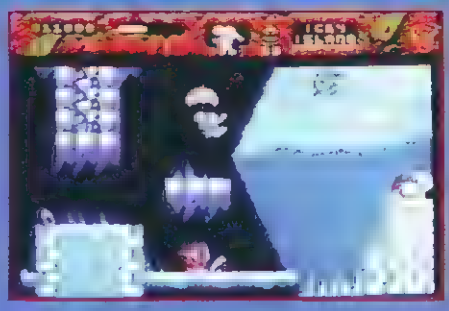
Zarorakor erkezett meg az Empire regota dedelgetett porontya a **DREAMWEB** amely minden tekintetben a szekehez szogezi az embert Egyreszt a tema a (egy csipetnyi cyber, egy v anasnyi thriller egy kics fantasy egy haiom horror) masreszt a jatekban ezajlo je enetek miatt Egy olyan e kepze t v agban jatszodik valamikor a jovőben ahol nem gazdasagi vagy po t ka hatalomnak vannak az emberek a arende ve hanem a Dreamweb-nek az alom es va osag hataran letező transzcendens hata omnak amely mindenk ben ott akozik - a le ke egme yen A Gonosz azonban man pula ni kezd az emberekel telbilten az egyensuly a Jo es a Rossz kozott es kitor a kaosz A mi fe adatunk resz a Rend he yreall tasa - barmely eszkozzel bark ellen Baratainк is e ellenunk fordu nak nem bizhatunk mar senkiben az egesz varos rank vadaszik A remek sztor hoz penetransan jo megcs nalt p xele es gratika mego dasok parosu nak 30 fele he yszin tobb mint 200 helyisegge illetve majd 100 karakterre kommun ka hatunk - egyszova megszu etett az utóbbi evek legszinvona asabban e kesz lett kalandjateka Leirasa fo yamatban

Egy régebbi számunkban már részletesebben tog a köztünk a Core Design büszkeségével a **HEIMDALL 2**-ve amely az Amiga, ma d a CD32-es változat meg e eneset követően most PC re is kijott a piacra E óra kel bocsa tanom hogy a játék nagyon jó de vannak hianyossaga amelyek bosszantova tudnak valni idővel A játék helysz ne otletesek es szepen megrajzo lak az ott elvegzendő fe adalok es talanyok max ma isan k vannak tala va, nem fizperces jatekidőt ger az anyag Az azonban mar k sse zavaro hogy ha joystickkal jatszunk akkor a andóan át ke l va lani egerre na va amit cselekedni s akarunk es nemcsak ballyogn a szobakban es termekben Ezert a point and cl ck fele CSAK egeres techn kat a an om A mas k gyenge pont eppen a jatek erőssege akart lenn az akciod s cselekmeny na va akivel meg akarunk kuzden meg a nyi e óvetele is harom fazisbő all nem s besze ve a hozzava o nyi vesszőről ami ku lon mozdulatsor De mint mondtam, m ndezek e enere is telettebb szorakoztato a jatek a fe adatok nagyon nehezek a pu zz e k csak tobb oras fejtoressel o dhatok meg vagy akkor sem



Az uccso anyag egy PC-n nem tul gyakori kategoriaba a teniszprogramok koze tartozik, megpedig annak is a egtelejen tanyazik Az ntogrames a tai fejesztett **INTERNATIONAL TENNIS OPEN** először a Ph ips CDi rendszeren torte ossze a teni (es persze a kevesszamu női) sziveket majd a minap berobbant a PC CD piacra is Nemcsak hangzatos szavak ezek tenyleg elsoprő s kerre szamithat a jatek jelen esetben nem egy ismert tenisz csillag kore csoportosu a tortenet hanem akar Kis P sta vagy Nagy Jenő nevvel is lehet va ak vi ágba,nok - megfe elő gyakor as es edzes utan Erre van bőven mód a jatekban, h szen az adogatogeppe a fonakot es lenyerest egyedu pedig a szerva "izmossagat" es helyezeset gyakorolhat,uk meg mielőtt belevágnank a komoly versenyzesbe Az ranytas peldasan pontos es m nden genyt kie eg t akar joystickkal akar bi lenyőzettel jatszunk A szervak es fogadasok jo helyezhetők megte elő reflexekkel a nehezebb lasztik is visszaadhatok A mozgasok szepek egyedu a bemutato/atvezető kepek es kommentarok enetnek egy udő utan zavaroak, mert szet szabda jak a jatekot Szerencsere ezek k kapcso hatok gaz ASZI

A szakallas C64 es rajongok minden bizonnya jó emlekeznek a C J sorozat első epizodjara nomeg az azóta szep sor,aban meg,elent reszekre A pottom e elant ka andja t fe dolgozó jatekban a m nap jelent meg a negyedik resze amely a p ttan **C.J.IV** elnevezesre ha gat Az elődokhoz hason oan itt s "emberrab as" történt most epp CJ nőveret e lettek tuszu Ez az ep zod is szepre s keredett de lul konnyűre is egyben 5 sz getet kel te jesitenunk (EVIL CEY FOREST WOODY es HUNTER ISLAND) mindegy ken a palya nevének ő teremtmenyekke A homezőkon pingvinek es eszkimok az őserdőben krokod ok es vizilovak a varbőrtonos he ysz nen pedig palkanyok es boregerek nyuzsognek A fejlesztők igen nagy hangsulyt helyeztek az an macik kivite ezesere minden allatka aranyosan zeg-mozog nemkulonben főhősunk, CJ is folottlebb edes, ahogy esernyőjebe csimpaszkodva a magasabb he yekről a ahu M nt mondtam, k sse konnyűnek éreztem a jatékmenetet ez annak tudhato be hogy csak a legutolso szinten fa a kozunk főellen segge de ez a Donkey Kongra hasonl to dog s konnyűszerrel a masv agra ku dhető



Az osszeall tas végen egy ogikai program kerul tentekre, amely a kép alap,án a Hónap b kasa rovatban is mega na a helyel de obban nagyito ala veve kideru hogy nem is olyan zsenge eresztes A **MYSTERY** ce,a hogy ellehetlenitsuk ellenfe unk mozgasat E nehezkes kife,ezes mogott egy roppant e vezetes es hosszantarto jatek h zodik meg ketten kuzdhetunk egymassal ugy hogy le valtva lepunk a 7*18 as na ozaton majd a kockak kozu tetsző eges helyen eltuntethetunk egyet megprobalva ezzel az ellenfe unket sarokba szor tani A kovetkező godor termeszetesen tiltott mezővé válik nem lehet ralépni Amenny ben a part nerunk meghatra próba juk az egyik sarok felé terelni hogy ott veg eg fe tegyuk az . re a pontot Ha az el enfé nem tud epni megnyertuk a játékot Ez kabe 10-15 perces menetek utan kovetkezik csak be úgy-hogy a hosszu partik biztositva vannak Taktikazasunk soran nem árt ügyel ni a saját pozicionkra sem, mert konnyedén potara eshet unk mi is A lepusztult graf kahoz pocsék zene is tarsul, de leha kitva es egy kis STONE TEMPLE PILOTS ot benyomva egész jó osszhatast kapunk

Tisztelt [redacted] úr!

Sao Madrigalból egyre aggasztóbb híreket kapunk. Az új kormányzó lassan, de biztosan katonai diktatúrát vezet be. Az ország minden vagyonát a katonaság és a hadiipar fejlesztésére fordítja. Sao Madrigal volt partnereitől elfordult, a szerződéseket és megállapodásokat a nyugattal sorozatosan felmondja vagy megszegi, és ezzel gazdaságilag és politikailag destabilizálja az országot. Új partnerekként Kínát és más keleti országokat választ. Mozgalmunk megkísérli az ország irányítását kivenni a junta kezéből, rendbehozni nemzetközi kapcsolatainkat, és ezáltal megelőzni egy potenciális forradalmat. Munkánkban segítségünkre lehetnek a sziget őserdeiben tanyázó gerillák és az egyetemi diákság. A velük való szövetség az elsődleges szempontok között szerepel. Mindhárom vonalon kiváló ügynökeink és kémeink vannak, így beszivároghatunk a médiákba, jelentős lépéseket tehetünk politikai vonalon is, és nem utolsó sorban a katonai elhárítás is rugalmasan működik.

A jelenlegi válsághelyzet és politikai szituáció arra késztet bennünket, hogy felkérjük Önt, Sao Madrigál volt kormányzóját, hogy a jelenlegi hatalom megdöntése esetén vállalja el ismét Sao Madrigál kormányzói posztját.

Tisztelettel:

[redacted]

CENTRAL INTELLIGENCE

Ma [illegible] rágod magát, hogy a tévéből, rádióból, újságokból és a csapból, hogy [illegible] elhat szüntelenül a politika. Unod és sehogy [illegible]

[illegible] a fejedben tartod jó abban, hogy [illegible] azt mondanák, ide-oda utazgatnak, sajtótájékoztatót tartanak, aláírnak valamit. Unod, és má' oda is hallgatsz, amikor a rádió Ruandáról, Kubáról vagy esetleg a szomszédos csoszinéról beszél. Azután [illegible] hogy [illegible] mikor lesz látható következménye annak, ha új emberek kerülnek hatalomra, ha új nézetek jelennek meg a médiákban, vagy ha valaki merényletet áldozata lesz. Csak olvasol, nézel, hallgatsz, [illegible] hogy mi [illegible] rejtőzik a szinfalak mögött... És téged senki [illegible] vezet be a kulisszák mögé – vagy mégis? Bizony, ahogy [illegible] program, ami bevezet a szinfalak mögötti rejtelmekbe és végre megértheted, hogy [illegible] jelentéktelen döntések [illegible] milyen következményekkel járhatnak. Sőt, nemcsak bevezet a tőkezáros [illegible], de nem még a dolgok irányítását is Rád bízza!

[illegible]

Azt részben a játék politikai hátterét [illegible] ismerve, de a helyzet kiderül a [illegible] levélkéből. A program CD-n jelenik meg s ez [illegible] mészetesen azt [illegible] hogy [illegible] gated állóképet és animációt [illegible] bele, és mindemellett még egy rendkívül vagy és részletes térképet, mely önmagában [illegible] oldal 25 megát. A jelek minden helyszínt különféle fotók jelképezik (iskolák, [illegible], házak, üzletek, stb), melyek közülnéhányat Budapesten készítettek. Mit mondjak, [illegible] meglepetten, amikor az egyik bank neve alatt a megkódolt egy jellegzetes épülete lát-

[illegible]

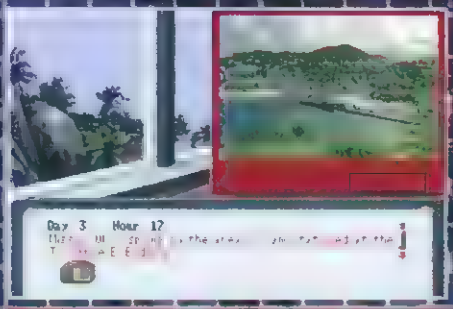
nem voltak tent a zenék (vagy a kézikönyv nem állít igazat). A hangháttér sokat egy inkel Sound Blasteren keresztül hallunk.

A program irányítása gyakorlatilag három nagy részre bomlik: a főképernyőre, ahol a térképet is látjuk, a három osztály pályaudvarára, ahonnan a kémeket és ügynököket választhatjuk ki különféle küldetések teljesítésére, és a kiválasztott helyszínek kapóra, ahol a helyszínről kérhetünk is adatokat, vagy indíthatunk valamilyen akciót ellene. Mindhárom osztálynak

[illegible]

tam, előszörben a nagyos- [illegible] és vala[illegible]. A programnak igen kellemes intrója van, egy [illegible] animáció, amiben csoportunk képviselőit láthatjuk, amint megérkeznek helikopterrel a szigetre, majd kocsival elhagyják és felrobbantják a helikopter. A program zenéjét tekintve [illegible] CD-n [illegible] a kézikönyv szerint, – de amit teszelésre kaptunk az Ocean-tól, azon a verzión meg

[illegible]



[illegible] szakértő [illegible] és egyébb [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] ügynöke van és egy specialistája. A specialisták [illegible] feladatok [illegible] zésére is képesek, mint a mezei ügynökök. Ha [illegible] valamelyik osztály [illegible] a specialista mellett [illegible] rom ikon található: a **láda ikonnal** [illegible] nézhetjük meg a specialista tárgyait (ez [illegible] a pénzig minden [illegible] a mellette lévő **fegyveres alakra** kattintva pedig a [illegible] specialista és ügynök [illegible] nek listáit olvashatjuk. A **térkép ikonnal** visszatérhetünk a térképre. Az **ügynökök helyére** kattintva a szerte [illegible] lapjaikat láthatjuk, melyen a köze[illegible] [illegible] a **nyár ikonnal** az adott munkahelyére ugrik a térkép, a **házra** [illegible] lakóhelyére, az **emberke ikonnal** pedig a jelenlegi tartózkodási helyére kerülünk. A **Munkakönyv** [illegible] az ügynök szintjét (zöld - kezdő, piros - profi). [illegible] ezekre kattintva olvashatjuk el legutóbbi akcióik eredményét. A **láda ikonnal** az ügynök tárgyait nézhetjük meg. A **kézre** kattintva állíthatjuk akcióra [illegible] az ügynöket azonnal visszahívhatjuk biztonságos otthonába. Tehát ha egy ügynököt kérni kívánunk, először is a kézre [illegible] [illegible] ha szükséges, kiválasztjuk, mit vigyen magával, majd visszatérünk a térképre. [illegible] térképen kijelöljük a térképen a célpontot, és vége [illegible] [illegible]

A helyszínen a **gyújtókon** jelzi az épület állapotát, a **ládára** kattintva az itt található dolgok listáját láthatjuk (érhez előtt fel kell derítenie a helyszínt, ha az ismeretlen). Az **emberke ikonnal** az itt jelenlevő személyek listáját olvashatjuk, a **célkereszt ikonnal** pedig – ha van aktív ügynökünk – kijelölhetjük az ügynökünk célpontjául a helyszínt. Az e célkeresztet jelenik meg a mellette lévő személyek neve mellett, ha egy [illegible] be két választunk [illegible] ki a névsorból. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] bátki után [illegible] kérhetünk. Bárkit megvesztegethetünk, bárkivel megalkudhatunk, vagy csak egyszerűen eltelepítjük áb alól.

A programot kizárólag az [illegible] nal [illegible] szerint az olykor szár az tényekre, szövegek a [illegible] stratégiai [illegible] tékokat. Sok sok [illegible] oldalas [illegible] megy el látszólag semmivel, [illegible] tartványos [illegible] [illegible] nyelvet nehéz [illegible] [illegible] dukáni. A végigjátszáshoz egy átlagosan [illegible] van szükség [illegible] kezdetekor [illegible] vagy kell [illegible] a három osztályunkat, nem szabad [illegible] hanyagolni az [illegible] döntéseket [illegible] bármik. Ugyanígy az elején [illegible] filogtatni a katonai erőket és ne kövessünk el [illegible] mérhetetlen [illegible] [illegible] nem erőszak [illegible] [illegible] a politikai [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Fantazmagória

Brrr... Ezek a jeges októberi estek teljesen kedélybetegre teszik az embert. Kint tombol a szélvihar, a balszerencsés járókelők gutaütött pingvin módjára vánszorognak a dermesztő hidegben, csak egy-két elvadultabb kutyabarát merészkedik ki jószántából az utcára mindenféle nyüszítő négylábúakat vonszolva maga után. Én mindenesetre – ilyen cudar időben inkább bevackolom magam egy jó kényelmes fotel mélyébe és átnézem az eddig még el nem olvasott fantasy-könyveket, modulokat, kiegészítőket, szabálykönyveket. Vagy egy nagy nyögéssel ölembe veszem a billentyűzetet, hogy végre nekikezdjek az ehavi Fantazmagória megírásának...

Kedves olvasó, elérkeztünk a jellemekkel [illegible] cikksorozat harmadik és egyben befejez[illegible] végére hagytam a legszaftosabb témá[illegible]mek ismertetését. Sok mesélő szerint [illegible] tereknek nincs semmi értelmük [illegible] játékot, szétziláljá a csapatot, legfeljebb NPC[illegible] Lehet, hogy ebben az érvelésben [illegible] igazság, de én személy szerint sosem ültettem a játékosoknak gonosz karakterek indítását. Sőt, meséltem már szingonosz csapatnak, és bátran állíthatom: NEM csak a jó oldalon szórakoztató a játék. Egy gonosz karakter ugyanis nem gyilkol nyaldó nélkül (legfeljebb ha kaotikus), csak éppen gátlástalan és hataloméhes. Ne feledjük: a gonosz karakterek nem mindig személytelen gyilkológépek, hisz sokuknak van családja, szerelme, jópár rokona és barátja. Egyszóval élik mindennapjaikat, s nem azon törik állandóan a fejüket, hogy miként okozhatnának másoknak szenvedést. Persze egy-két szadista, velejéig romlott gyilkos azért [illegible]indenhol akadhat...

A TÖRVÉNYES GONOSZ

Talán a legelviselhetőbb jellem a gonoszok közül, mivel a törvényes gonosz karakterek megvetik és [illegible]ek az okt[illegible] pusztítást. Hidegen, érzelemmentesen és [illegible] célratörően gondolkoznak, minden pro[illegible]s a saját szemszögükből közelítenek [illegible] céljuk az életben a hatalomszerzés, [illegible]ben szélsőséges esetekben akár a [illegible]at is elárulják. A törvényeket mindig [illegible]artani és betartatni, az igazság vi[illegible]eljesen hidegen hagyja őket. [illegible]csik a törvények között a kiska[illegible], néhány szabályt pedig alka[illegible]tán egész egyedien érte[illegible]k. Az adott szavukat mindene[illegible] csak NAGYON-NAGYON indo[illegible]olt esetben szegik meg, s ilyenkor [illegible]se szívesen. Barátaikat megbecsülik, néha akár az életüket is kockáztatják [illegible]ertük. Máskor meg eláruljá[illegible]k őket, [illegible]szóval elég nehéz egy törvényes gonosz karaktert kijátszani. Nagyjából az alábbi dolgokat tartják fontosnak az életükben (a sorrend igen sokat s z á m i t.):

1 - A hatalomszerzés, 2 - A [illegible] 3 - A törvények. Minden más mellékes...

Osztozkodásnál: az előzetes megállapodásokat mindig betartják, méghozzá SZÓ SZERINT! Azaz ha csak a pénz egyenlő elosztásában egyezett meg [illegible] csapat, akkor a törvényes gonosz karakter nyugo[illegible] szívvel elrámolja a varázstárgyakat, hisz erről nem szól az egyezség. Néhány régi havernak azért jár valami [illegible]prósá[illegible]

Bellarzati: a törvényes gonosz karakter nem sokat [illegible]lacafacázik, ha átverik vagy megsértik. Kard, szent[illegible] szimbólum, komponensek elő, indul[illegible]hat a mészárlás! Már ha [illegible]sély a győzelemre... [illegible] nincs, akkor a bosszú[illegible] [illegible]ésőbbi időponra [illegible]lasztódik, amikor m[illegible] kiegyenlítettebb[illegible] lesznek az erőv[illegible]szonyok. Kisebb [illegible] csínyek vagy [illegible] füllentések [illegible]att azért [illegible]szóktak bá[illegible] megölni, e[illegible]sebb se[illegible]dő f[illegible]és. Ba[illegible]bízható [illegible]

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

SZEREPJÁTÉKMENNYORSZÁG A PINCÉBEN!

Könyvek a két legismertebb világnyelven (angol, magyar),
ősi titkokat őrző, jövő rejtélyeit felfedő, rémisztően jó szerepjátékok, kiegészítők,
ólom, műanyag, viaszfigurák, festék a szivárványhártya minden színében
és minden, amiről csak egy jó hacés álmodhat.

Néhány újdonság, mivel bebarangolhatjátok a tér és idő valamennyi ösvényét:

Cyberpunk 2020: amit tudni akarsz a drótozott románc világáról, de eddig csak fénymásoltad...
Night City Sourcebook: aljas utcák, tuningolt bandák és korrupció.
Chrome book 1-2: a technokrácia diszkrét bája.
Corporation Report 1-3: bepillantás a hatalom kulisszái mögé.
A Guide to the Net: a cyberspace agyperzselő világa.
Rockerboy: a crometal bárdjainak csendes hétköznapjai.
Cybergeneration: még fémesebb, még véresebb, még érdekesebb - Cyberpunk 2027.
Indiana Jones szerepjáték: a név magáért beszél...
Dream Park: virtuális szerepjáték Steve Barnes és Larry Niven regénye alapján.
Underground: üdvözöljük a Cyberfunk enyhén beteg világában - röhögje halálra magát.
AD&D cuccok a klasszikus szerepjáték szerelmeseinek:
Játékos készletek a négy alaposztályhoz (kockák, figurák, ceruzák, karakterlapok stb).
Worlds of TSR: vadiúj artbook.
City by the Silt Sea: kiegészítő Dark Sun Conanba öltött Mad Max világához.

Cím: Bp., V. Kossuth Lajos utca 4. (a Ferenciek terén, a metrótól 1 percre).
Telefon: 118-58-94

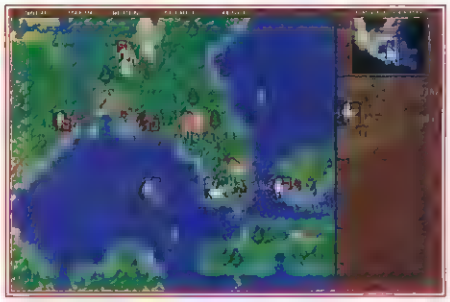
Hambi Design Group

vetségeseik életére szinte soha [illegible] törvényes rend képviselőivel [illegible] [illegible] [illegible]

Az Amerika függetlenségéig vezető több évszázados utat most

COLONIZ

Create a New Nation



● Virágzó városok az óceán partján

Sok ismerősöm számára a Civilization jelentette eddig a játékok csúcsát. Játszottunk más játékokkal is, de a CIV-et egy-két hónap után újra elővettük. Emiatt persze az egész kezdett kicsit unalmassá válni, így alig vártuk már a folytatást. S most végre megérkezett az új stratégiai-szimulációs játék, melyet szintén a MicroProse készített Sid Meier irányításával. A program felépítése, kezelése, hangulata teljesen az elődre emlékeztet, a sztori, a feladat, s a cél érdekében megoldandó problémák viszont teljesen újak.

A jól ismert történet 1492-ben kezdődik, amikor néhány hajó elindul nyugat felé, hogy a Földet körülhajózva eljusson Indiába. Kezdetben egy maroknyi telepest irányíthatunk, akikkel le kell telepednünk az Újvilágban. Virágzó kolóniákat kell létrehoznunk, melyek munkájukkal s a bennszülöttekkel folytatott kereskedelemmel minél nagyobb hasznot hoznak az anyaországnak és királyunknak. A telepesek persze egyre rosszabb szemmel nézik, hogy munkájuk gyümölcse távoli királyuk kamrájában köt ki, s így egyre nő az elszakadást követelők száma. A végső célunk tehát nem is lehet más, mint a függetlenség kikiáltása és a szabadság megvédése. A játékot akkor nyerjük meg, ha előző célunkat elértük. Veszíteni viszont sokféleképpen lehet. Az egyik mód, hogy az indiánokkal és más hódító népekkel vívott harcban minden településünket elfoglalják. A másik, hogy 1800-ig nem sikerül a függetlenséget kikiáltanunk. Végül pedig akkor is vesztünk, ha nem tudjuk megvédeni a függetlenséget, azaz a király seregei legyőzik minden erőnket.

Kezdéskor választanunk kell egy nemzetiséget. Ez tulajdonképpen későbbi taktikánkat is befolyásolja, hisz minden ország más előnyöket élvez: angolok-sok kivándorló, franciák - jó kapcsolatok a bennszülöttekkel, spanyolok - indián falvak ellen 50 százalékkal erősebben támadnak, hollandok - kereskedelmük megbízható, jól jövedelmező.

● A csoportképhez csupa fontos ember gyűlt össze.

A TÉRKÉP

A program fő képernyőjén az újvilág egy kinagyított részét látjuk. Ezen a térképen jelennek meg a városokat, hajókat, embereket, tájegységeket és természeti kincseket jelképező rajzocskák. A térképnek mindig csak azt a részét látjuk, melyet embereink már bejártak és felfedeztek. A városok, hajók és emberek nemzetiségét a rajz melletti kis négyzet színéről azonosíthatjuk. Az ellenfél egységei csak akkor válnak láthatóvá, ha egy emberünk közelében elhaladnak. A kép jobb szélén az évszámot, kincstárunk tartalmát, alattuk pedig a kijelölt mező összes információját (területtípus, itt található emberek, városok termények) találjuk. A játék menete a stratégiai programokhoz hasonló. Minden körben minden egységünknek adhatunk valami újabb feladatot, s ellenfeleink csak ezután végzik el saját lépéseiket

● A kis szigetet a Spanyol királytól foglaltuk el

EMBEREIK MOZGATÁSA

Embereink az irányítás szempontjából két nagy csoportba tartoznak. Egyik részük járja a világot, felfedez, utakat épít, harcol. Őket és hajóinkat a numerikus billentyűzet gombjaival vezethetjük a kiválasztott cél felé, s általában minden körben újabb és újabb utasításokat kell adnunk nekik. A parancsok a következők lehetnek (zárójelben a megfelelő billentyű):

Go To (G): A listából kiválasztott városba megy.
Fortify (F): Fedezékbe vonul. Ekkor védekező ereje 50 százalékkal megnő.
Sentry (S): A városban levő emberünk az első induló hajóra felszáll
Clear Land (P): A szerszámmal felszerelt fel-

néhány nap alatt kell végigjárnunk.

ATION

fedezők kivágják a fákat, majd a területet megművelésre alkalmassá teszik.

Build Road (R): Út építése, szintén csak szerszámos felfedezőknek. Az utak gyorsítják a közlekedést és növelik a fa és érckitermelést.

Build Colony (B): Új település létrehozása.

Wait (W): Előbb mással akarok lépni. (Ha a hajóval nem akarok elindulni, amíg az emberek fel nem szálltak rá.)

(szóköz): Ebben a körben ez az ember nem kap parancsot.

Bár nem parancs, de itt fontos, hogy a V billentyűvel nézelődés módba kapcsolunk, amikor is a környező területet vizsgálhatjuk végig. Normál módba az M-mel jutunk vissza.

A VÁROS

Embereink nagyobbik része a városokban él és dolgozik. Nekik nem kell minden körben parancsot adnunk, nyugodtan végzik munkájukat. A városok képernyőjéhez akkor jutunk, ha vagy valami fontos esemény történt ott, vagy az egérgombot megnyomjuk a város négyzetén. A városban felül a házakat, mellette a környező vidéket, alatta az embereket, a kikötőt, legalul pedig a raktár tartalmát látjuk. Az embereket hasznosságuk szerint négy csoportba oszthatjuk: bűnözők, akiket kitoloncoltak Európából, koldusok, akiknek az útját is fizetnünk kell, szabad telepesek és szakképzett munkások. Minden ember bármilyen munkát el tud végezni, de természetesen minél képzettebbek, annál hatékonyabban látják el feladatukat.

A városban embereinkkel kell megtermelnünk a szükséges élelmet, fát, fémet, gyapotot, dohányt, cukornádat, s a nyersanyagot is fel kell dolgoznunk, hogy minél jobb áron adhassuk el a hazai placokon. Egy embernek úgy adunk munkát, hogy a város megfelelő helyére tesszük.

A környező területre a farmerek, favágók, halászok és bányászok kerülnek. Őket a kép jobb felső sarkában kell elhelyeznünk. Természetesen a különböző területfajtákon más és más dolgokat lehet termelni. Minden négyzetbe egy ember kerülhet, azaz a földeken összesen nyolc ember dolgozhat. Ha az emberen megnyomjuk a bal gombot, a választható foglalkozások listája jelenik meg.

A többi embert a város épületeiben helyezzük el (minden épületbe legfeljebb hármat). A fejlődéshez három városi munka nélkülözhetetlen: Az ácsok építik fel a város újabb épületeit. Gyorsaságukat a kalapácsok száma jelzi, s munkájukhoz faanyag szükséges. A kovácsok gyártják az ércekből a szerszámokat. Ezek egy csomó épület befejezéséhez szükségesek, s az utak építéséhez, földek megtisztításához is 20-20 szerszámot használnak el embereink. Végül a városatyák jó munkájának következménye, hogy egyre több emberünk lesz a függetlenség híve. A többi városi mesterség csak a nyersanyagok feldolgozását szolgálja.

Alul embereink fölött két szám látszik. A jobboldali az függetlenség, a baloldali pedig a király hívert jelzi. Ha a városban a király híveinek száma meghaladja a tizet, az egész lakosság termelékenysége csökken. Ilyenkor egy embert érdemes rövid időre elküldeni a városból. Az emberek alatt az egy körben termelt élelem sorakozik. Ha köztük piros kereszttel jelölt is van, a város nem termel a lakosok ellátásához elegendő élelmet. A plusz élelmet a város elraktározza, s minden 200 után a lakosok száma egyel növekszik.

A kikötőben álló hajókkal a kereskedelmet intézhetjük. A kijelölt hajó alatt dobozok jelennek meg, melyekbe az árut tehetjük, illetve vehetjük ki belőlük. A rakodáshoz fogjuk meg az árut az egérrel, s vigyük a helyére (így mindenből száz darabot tehetünk bele egy dobozba).

A kép jobb szélén három gombot találunk. A házikó a város által termelt nyersanyagokat mutatja (itt is piros kereszt jelzi, ha valamiből kevesebb van, mint amennyi a feldolgozáshoz kéne). A puska a város kerítése előtt állomásozó embereket mutatja. Itt azokat találjuk, akik most érkeztek a városba, vagy el akarja hagyni a települést, s így a feladatok elosztásánál a kerítés elé tettük. A várost elhagyó embereknek is különböző feladatokat adhatunk. Közülük kerülnek ki a katonák (ha van elég fegyverünk, illetve lovunk), a felfedezők (ha van szerszámunk) és a missziónáriusok. Néhány katonát érdemes a kerítésnél fedezékbe állítva tartanunk. Végül a harmadik gombbal intézhetjük az építkezéseket. A választható épületek listája a Change-re jelenik meg (a név mellett a megépítéshez szükséges kalapácsok és szerszámok száma látszik). A Buy gombbal megvehetjük a félig kész házat.

Az épületek közül a fontosabbak a következők (ahol többet is felsorolok, ott az épületeket egymás után kell megépíteni, s ezek egyre nagyobb termelést biztosítanak a dolgozóknak):

Városháza (Town Hall): A városatyák itt növelik az elszakadást támogatók táborát. Ügyességüket a kis harangok száma jelzi.

Nyomda (Printing Press) és Újság (Newspaper): Ezek a városatyák hatékonyságát növelik.

Kovácsműhely (Blacksmith's House ... Ironworks): A kovács itt készíti az ércekből a szerszámokat.

Ácsműhely (Carpenter's Shop, Lumber Mill): Az ácsok munkahelye.

Iskolák (Scoolhouse, College, University): Itt nevelhetünk a börtöntöltelékekből hasznos polgárokat, a szabad telepesekből pedig szakembereket. Az iskolákban csak szakemberek oktathatnak, s minden ember csak a saját szakmáját tudja megtanítani a többieknek. Egyes szakmákat csak főiskolán vagy egyetemen lehet megtanulni. Ha egy szakembert más munkára akarunk megtanítani, először törölni kell régi szakmáját (nyomjuk meg rajta az egérgombot, s a listában a legelső a Clear Speciality).

Erőd (Stockade, Fort, Fortress): A várost körülvevő kerítés, illetve erőd.

Kikötő (Dock): A halászok csak akkor tudnak dolgozni, ha ez megépült. A Dry Dock-ban a csatában

●Mikor lesznek a következő hajók?

● Az irokézek már megint ajándékot hoztak

megsérült hajókat tudjuk megjavítani, a Shipyardban pedig uj hajókat építhetünk.

Fegyvergyár (Armoury ... Arsenal): A háborúhoz bizony fegyver is kell.

Templom (Church, Cathedral): A jól működő templomok a kivándorlók számát növelik.

Raktár (Warehouse) és istálló (Stable): A város kezdetben minden termékből csak 100 darabot tud tárolni. Ehhez minden raktár újabb 100-at ad hozzá.

VÁM (Custom House): Az anyaországgal való kereskedelmet gyorsítja. Amíg ez nincs, minden árút hajóinkon Európába kell szállítanunk. Felépítése után nem kell a fuvarozással foglalkoznunk, csak azt kell kijelölnünk, mely árukat akarjuk eladni. A függetlenség kikiáltása után csak ezeken keresztül tudunk az anyaországgal kereskedni.

Ágyú (Artillery): A legjobb eszköz a települések megvédésére. Támadásban azonban egészen gyenge.

KAPCSOLAT AZ ANYAORSZÁGGAL

Hajóinkat Európába vagy a Go to paranccsal vagy a térkép keleti szélé felé hajózva juttathatjuk el. Az európai kikötőben (ide az E gombbal jutunk) az árukat a már megismert módon rakhatjuk ki/be. Az árak folyamatosan változnak, attól függően, hogy az egyes árukból milyen sokat tudunk szállítani. A király persze hasznot akar húzni az egészből, tehát hamarosan minden jövedelmünkre adót vet ki. Az adóemeléseket külön közli velünk. Ezt elfogadhatjuk (csók a gyűrűre) vagy visszautasíthatjuk, s egy csomó árút a tengerbe szórunk. Az utóbbi esetben a tengerbe szórt árufajtát addig

nem veszik meg Európában, amíg az adóhátralékunkat ki nem fizettük.

A mólón már ott sorakoznak a kivándorolni akaró telepesek, s számukat mi is növelhetjük. A Recruit gombbal az utazást megfizetni nem tudó emberek között válogathatunk, a Train-ben pedig célunknak megfelelő szakembereket választhatunk (persze mindkettő sok pénzbe kerül). Az emberek az induló hajóra szállnak fel, sorrendjüket még a mólón az egyes figurákra kattintva módosíthatjuk. A hajót a Bound For ... ablakba áthelyezve indíthatjuk útnak. Végül a Purchase gombbal vehetünk újabb hajókat és ágyúkat.

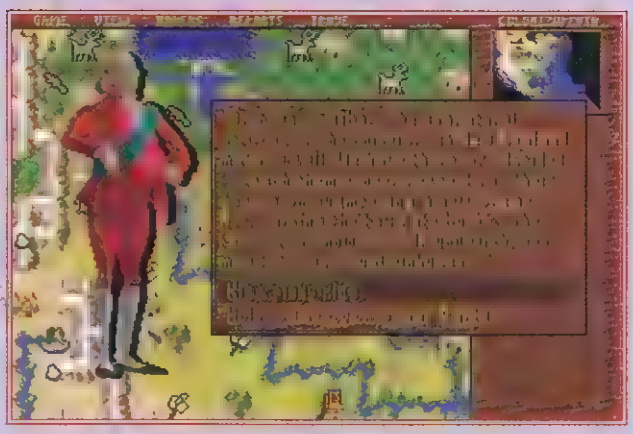
KAPCSOLAT AZ INDIÁNOKKAL

A játékban nyolc indián törzssel találkozunk. A legszegényebbek sátrakban laknak, míg a gazdagabbak (aztékok és inkák) nagy városokban. Az egyes törzsek fővárosait sárga csillag jelzi. A bennszülöttekkel legegyszerűbben fegyvereinkkel bánhatunk el, de ez hosszas háborúskodáshoz vezet, s az elfoglalt falvak kincsein túl semmit nem hoz a konyhára.

Az indián törzsek hozzánk való viszonyát a falvakon látható színes csík jelzi (zöld - barátságos, piros - ellenséges). Ellenszenvük gyorsan fokozódik, ha megtámadjuk vagy katonával megközelítjük egy falvukat, más népek misszionáriusai uszítják ellenünk őket vagy városokat, utakat építünk földjeiken. Amikor egy új várost alapítunk vagy a város körül gazdálkodunk, az indiánok területeit vesszük igénybe, melyeket a békesség kedvéért érdemes megvásárolnunk tőlük. A környéket járó embereink rengeteg értékes kincsre bukkanhatnak. Ha azonban egy indián temetőbe toppanunk be, a törzs addig nem nyugszik, meg nem bosszulja ezt a vétket.

Ha a mérgüket akarjuk lecsillapítani, vigyünk ajándékot vagy kereskedjünk velük. Ehhez először személyesen kell találkoznunk, majd elindíthatjuk szekerünket valamelyik faluba. Ha az indiánoknak kell az áru, kezdődhet az alku, majd sikeres üzlet után ők is felajánlanak valamit. Szintén nyugtatólag hat, ha misszionáriust küldünk az indiánok közé. Ez biztosítja a jó hangulatot, s a bennszülöttek háború esetén is minket fognak támogatni. Ha a faluban már volt idegen misszionárius, akkor az a nép maradhat, akivel jobb az indiánok kapcsolata.

Ezen túl lehetőségünk van arra, hogy néhány telepesünket (a bűnözőket nem fogadják be) az indián falvakba küldjük. Itt megtanítják őket valamilyen mesterségre, amely később még jól jöhet a település számára. Néha ennek fordítottja is megesik, amikor indiánok jelennek meg a városban. Ilyenkor gyorsan adjunk nekik munkát, mert különben néhány kör után csalódottan távoznak.



● A király újabb adóemeléseket tervez

KERESKEDELEM

A városok közti kereskedelmet az eddig leírtakon túl automatikusan is elintézhetjük. Ehhez kereskedelmi útvonalakat kell létrehoznunk (Trade menü, Create Trade Route), és a szekereket vagy hajókat bebosztanunk ezekre az utakra. Az útvonalnál meg kell adnunk, hogy mely városokat érinti (Destination), valamint hogy melyik városban milyen rakományt kell ki- és bepakolni (Unload és Load Cargo).

HARC

Amikor katonáinkkal olyan mezőre lépünk, ahol idegen település vagy ember áll, választhatunk, hogy megtámadjuk-e. A csatában minden katonának van valamilyen támadó, illetve védekező ereje, melyet különböző bónuszok növelhetnek. Plusz pont jár például a támadónak, a veteránoknak, a fedezékben lévő katonának, a terepet jól ismerő indiánoknak és a függetlenségükért harcoló katonáknak. A két katona ereje azonban nem dönti el a csatát, hiszen néha a gyengébb is győzhet. Hajókkal városokat nem tudunk megtámadni, de ha a egy erősebb vitorlással kikötőbe állunk a város támadásait hatékonyan visszaverhetjük.

KONGRESSZUS

Ahogy rendre termeljük a harangokat, bizonyos időnként híres személyiségek csatlakoznak a kongresszushoz. Minden embernek van valami előnye, az egyik a kereskedelmet teszi könnyebbé, a másik a várost körülvevő kerítések építését gyorsítja fel. Miután egy híresség megérkezik, öt ember közül kell stratégiánknak megfelelően kiválasztanunk a következő tagot.

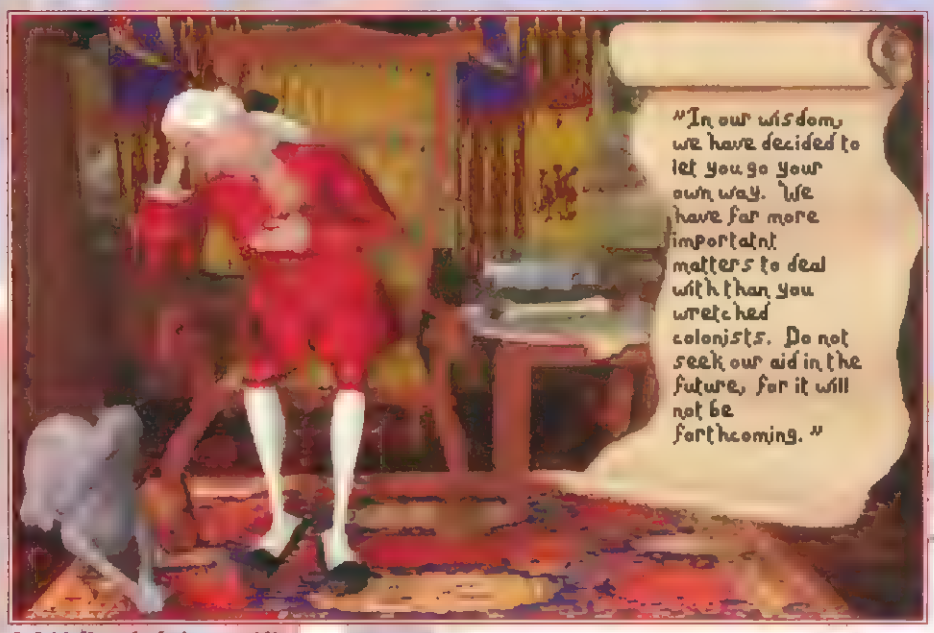
FÜGGETLENSÉG

Amikor már elég sokan támogatjuk az elszakadást és a városainkat is sikerült megerősítenünk (erőd, ágyúk, lovas katonák), kikiáltathatjuk a függetlenséget. Ezt persze a király sem nézi tétlenül, s óriási erőket küld a felkelés leverésére. Eközben persze a többi nemzet és az indiánok is beszállnak a buliba. Akivel nem voltunk túl rossz viszonyban, az minket támogat, ki ingyen, ki pedig zsoldoskatonákkal (ezeknél dönthetünk, hogy kifizetjük-e a kívánt összeget). A háború addig tart, amíg a király majdnem összes katonáját legyőzzük vagy minden városunk elesik.

ZÁRSZÓKÉNT...

A program grafikája megrekedt a Civilization szintjén, ami nem csúfnya, de kiemelkedőnek sem mondható. Valószínűleg a szerzők a szépség helyett inkább a gyorsaságot részesítették előnyben. A kezelhetőség már lényegesen több dícséretet érdemel, a megoldandó feladat pedig óriási. A legalacsonyabb szinten egy hétig küzdöttem, mire kivívtam a függetlenséget, s még csak egy népet, egy stratégiát próbáltam ki.

T.T.



● A király már érzi a vesztét

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ

COLONIZATION KIADJA: MICROPROSE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás — PITE — KÖNNYEK — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **86%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 1 HD: 5 VIDEO: VGA CPU: 286 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Legyek dobálják bombáikat, pókok marcangolnak mindenkit, aki útjukba kerül, félelmetes imádkozó sáskák tanítják móresre a szemtelenkedő hangyákat, s eközben mindenütt ömlik a vér. De ez nem is csoda, hiszen az útközet tétje néhány piknik után a kertasztalon maradt szalámiszelet, egy vajaskenyér és egy kis darab pizza.

A Sierra On Line az Epyx programozóinak segítségével már megint egy fantasztikusan új és izgalmas ötlettel és egy erre épülő gyönyörű játékkal rukkolt elő. A programot első pillantásra a stratégiai játékok táborába sorolhatnánk, hiszen feladatunk a két egymásnak ugró rovarsereg közül a gyakran jelentős erőhátrányból induló, s emiatt jóval szimpatikusabb zöldek irányítása és győzelemre segítése lesz. Némi játék után azonban kiderült, hogy itt nem hatalmas csatákat kell hadvezérként levezényelnünk. A játékban minden szinten egy apró feladatot kapunk, melyek briliáns logikánk és kisszámú seregünk segítségével kell megoldanunk.

HOGY IS FOGJUNK HOZZÁ?

A képen felül a csatatér egy kinagyított részét látjuk. Alul baloldalt tévénk monitora, középen az óra, míg baloldalt a csata információi találhatóak. Egy csatának kétféle célja lehet: az egyik az ellenfél teljes megsemmisítése, a másik pedig egy bizonyos élelmiszeradag elfoglalása. Természetesen vereséget szenvedünk, ha elfogy minden katonánk, ha ellenségünk szerzi meg a kaját vagy ha lejár a pálya teljesítésére szánt idő.

A tévén öt csatorna fogható. Az első adón a terület térképe jön be, melyen a kinagyított részt az egérrel tologathatjuk. A kettes adó az egérrel kijelölt bogárról, kajáról ír le minden tudnivalót. A hármas adón a menüt, a négyesen egy kis reklámot, az ötösön pedig a helpet ta ál,uk.

Az óra start/stop gombjával a csata történéseit indíthatjuk el/állíthatjuk meg. Ha túl gyorsan peregnek az események, érdemes az időt megállítani, hiszen katonáinknak így is adhatunk parancsot, s ezek megfontolására több időnk marad.

Az információk között legfelül az éppen kiválasztott bogár rajza és fajtája látszik. Itt a zöld csík a bogár erejét, a sárga pedig a repüléshez/ugráláshoz felhasználható energiáját mutatja. Ezek verekedés és mozgás közben egyre fogynak. A csíkok alatt két szám látszik: az "A" a támadás (mekkora sérüléseket okoz), a "D" pedig a védekezés erősségét (mennyire állja a csapásokat) mutatja. Érdekes, hogy ha egy parancsnok van a közelben, ez mind a támadás, mind a védekezés értékét növeli.

A bogár alatt találjuk a csata állását: az első sorban (Units) a még életben lévő bogarak számát, a másodikban (Pts) a csapatok birtokában lévő kaják értékét, a harmadikban pedig (Win) a győzelem feltételét. Ha a győzelemnél egy szám látszik, akkor ennyi kaját kell elfoglalnunk, ha pedig egy vonal, akkor minden ellenséget el kell pusztítanunk a csata megnyeréséhez.

● A királynő kitünteti a bátor hadvezért

BATTLE BUGS

A PARANCSOK KIADÁSA ÉS AZ IKONOK JELENTÉSE

Ha egy bogárnak parancsot akarunk adni, bökjünk rá a kinagyított képen. Ekkor nyolc gomb jelenik meg körülötte, melyek jelentése a következő:

1. ikon: Mozgás a kijelölt pontig.

2. ikon: A kijelölt bogár követése. Ha ez egy ellenséges bogár, katonánk próbálja utolérni és megtámadni. Saját bogarunkat is lehet követni. Van például egy olyan bogár, amelyik levegőben tud másokat szállítani. Erre is így tudunk felszállni.

3. ikon: Mozgás a megadott útvonalon. Ennek például vízi bogaraknál van értelme, akik folyadékokban sokkal gyorsabban haladnak, mint szárazföldön. Ha nem jelöljük ki nekik az utat, akkor egyenesen mennek a cél felé, bár egy kerülő pocsolya sokkal gyorsabb lenne.

4. ikon: Repülő bogaraknál ezzel kapcsolhatunk át repülés és mászás között.

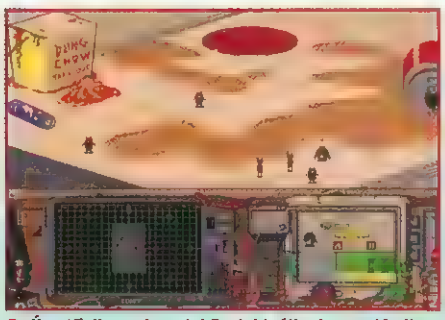
5. ikon: A mozgás, illetve repülés befejezése.

6. ikon: Azt a területet jelölhetjük ki, ahol a bogár védekezik. Ennek az a jelentősége, hogy amikor egy ellenséges bogár belép erre a területre, katonánk azonnal megtámadja. Így el lehet érni, hogy egy verekedő bogárnak a közelben álló társak a mi beavatkozásunk nélkül is segítsenek.

7. ikon: A támadás formája. Az egyik lehetőség, hogy a bogár mindenkit megtámad, aki elég közel merészkedik. A másik pedig, hogy csak az általunk kijelölt ellenfelét támadja meg.

8. ikon: Bomba eldobása. A rakéta repülő ellenfelek ellen működik, a kő pedig csak magasról eldobva hatékony. (Ha a kép alján lévő bombát megnyomjuk, megtudjuk, melyik katonánknál van bomba.) A repülő bombázóknál a célpont kijelölése után azt is megadhatjuk, hogy hol szálljanak le a támadás befejezése után.

Lehetőségünk van rá, hogy több katonánknak is egyszerre adjunk parancsot. Ehhez a bal gombot nyomva jelöljünk ki azt a téglalapot, melyben a katonák állnak, majd valamelyikre rábökve adjuk ki a parancsot.



● Úgy tűnik, a pirosak közelebb állnak a szalámihoz

● Bár a vajaskenyér még a birtokunkban van, félelmetes piros seregek közelednek...

MIT MONDHATNÉK MÉG?

A játék első öt feladata még elég egyszerű. A bemelegítés után viszont már kemény problémák jönnek, s nem is sikerült mindet megoldanom. Szerencsére a program néhány próbálkozás után átenged a következő pályára, így nem kell a végtelenségig kínlódni egy-egy nehéz pályával.

Temesvári Tibor

A KID CHAOS OLYAN MINT EGY ENCIKLOPÉDIA: MINDEN EDDIG MEGJELENT JÁTÉK MEGTALÁLHATÓ BENNE

Reggel fölkelni nagyon ramaty érzés. De arra ébredni, hogy a jól megszokott őskor helyett egy vadidegen, hipermodern világban heverünk, még ramatyabb. Elképzelhetitek hát, hogy mit érzett Kid Chaos, mikor pont ilyen helyzetben találta magát. Elindult hát, hogy hű durungja segítségével ösvényt vágjon magának hazáig, át ezeken a furcsa földeken.

A KID CHAOS OLYAN, MINT EGY JÁTÉKENCIKLOPÉDIA

A hazáig vezető út öt világon vezet keresztül, melyek mindegyike négy-négy részből áll. Minden szakasz előtt elolvashatjuk, hány ellenfelet (például virágot - mert ugye a győzelem egyik alapelve az ellenfelek helyes megválasztása) kell elpusztítanunk, mennyi idő alatt, és hogy a szint milyen veszélyességi fokú. Egy rövid eligazítást is kapunk itt (mint a Lemmingsben).

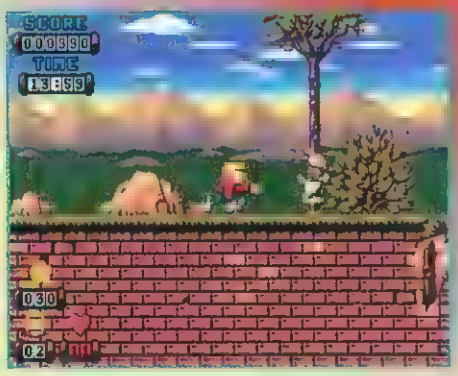
Egyetlen fegyverünk egy bunkó, melyet felugrás közben forgathatunk meg fejünk fölött (úgy használhatjuk, mint Sonic a tüskéit). Ha sokáig futunk egy irányba, sebességünk egyre nő, melyet kihasználva egyre messzebbre, vagy az ugratókat kihasználva egyre magasabbra ugorhatunk (akárcsak Sonic). A sebesség szerzésében egyébként rugók is segítenek (megintcsak Sonic). Természetesen a túl nagy sebességnek vannak hátulütői is, hiszen ilyenkor nő a lendületünk is, tehát sokkal nehezebben tudunk csak megállni, ami bizony igen sokszor végzetes lehet. A pályákon természetesen nem vagyunk egyedül. Ellenfeleink kedves kis kardiganos nyulak, Tisza cipőjüket villogtató ősemberek és egyéb cukorfalatok lesznek. A velük való ütközés már nem ilyen kellemes, mert ilyenkor csökken az energiánk (ez igazán hírértékű nyilatkozat volt, vagy nem?). Eredetileg 99 energiaponttal indulunk, amelyet két módon tudunk feltölteni: vagy várunk egyhelyben, türelmesen (ugyanis az idő múlásával egyszerre az energiánk is nő, ahogy kipihenjük magunkat), vagy ha szorít az idő, akkor megkeressük az elszórtan található energiatöltők egyikét. Persze ilyen "benzinkutakból" van pontszámnövelő és plusz időt adó is (erre nagy szükség lesz az egyik legnehezebb pályán, ahol 200 (!) ellenfelet kell levernünk 1 (!) perc alatt, amely természetesen az extra idő felvétele nélkül lehetetlen. Nemhiába 95-ös ennek a pályának a nehézsége). Az egyes szintek befejezése után értékelést kapunk teljesítményünkről (mint a Chaos Engine-ben)

Ha teljesítünk egy világot (ami ugye négy különálló részből áll), akkor egy extra játékba jutunk, melyben (az ősrégi Space Invadersből importált) űrlényeket kell irtanunk, golyókat kell visszaütnünk, ezzel kibontva a tetőt (egy szót mondok csak: Arkanoid), és egyéb, eddig soha nem látott feladatot kell végrehajtanunk.

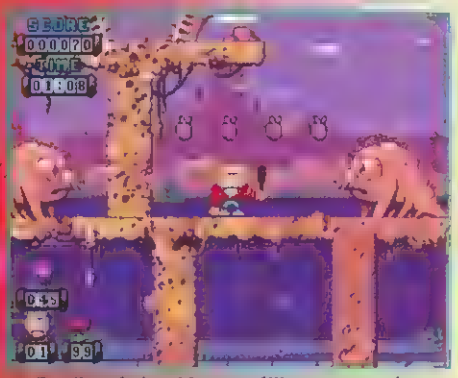
AZÉRT VANNAK EGYÉNI VONÁSOK IS A JÁTÉKBAN

Elsőnek talán említsük a címet: való igaz, hogy még soha nem jelent meg hasonló című program Bunkóval sem találkozunk túl gyakran (talán csak Chuck Rocknál, de neki a szerkója is (ős)korabeli volt, nem ilyen menő, mint Kidé). Ami azonban igazán egyénivé teszi a játékot, az a későbbi pályákon felbukkanó logikátlan, bosszantó akadályok. Ötven gödörből tízben lesznek tüskék, melyeket csak akkor veszünk észre, mikor már úgyis mindegy. Sziklák gurulnak a nyakunkba úgy, hogy csak akkor védhetők ki, ha számítunk rájuk (tehát a játék újrakezdésekor). Szárnyas ellenfeleink pontosan emberünk fejére ejtik csomagjaikat, szintén szinte védhetetlenül. Az eddig teljes biztonsággal használható rugós dobbantók egyszercsak beledobnak egy lándzsákkal dekorált verembe, és így tovább. Ezért ajánlom, mindig legyen kéznél egy kispárna, amit szánkba tömhetünk káromkodás ellen, mert különben a szomszédok hamar beszólnak.

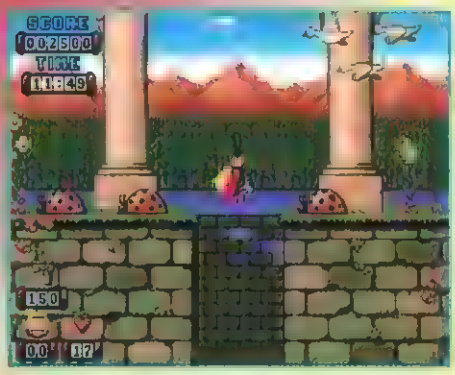
Az előbb említett kellemetlenségek ellenére élvezetes, szép a játék, apróbb bosszúságoktól eltekintve nagyon jó szórakozást nyújt. Aki szereti a Sonicot és a rave-zenét, az mindenképp vegye meg! ***Ancy***



● **Nyuszi, relaxálj már egy pöttyet, csak meg akarlak simogatni!**



● **Ez disznóság, ki nem állhatom a szárnyas aimákat...**



● **Bunkó, nyílj ki! Nyílj máááár kíííí...**

576 ÉRTÉKELŐ

KID CHAOS KIADJA: OCEAN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás — PITI — KÖNNYŰ — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4 HDD: 2 VIDEO: VGA CPU: 486 CD:0

Az egyetlen kiút: a vonat teteje.

Mit mondjak, nem ez volt élete legjobb napja, bár az igaz, hogy a legizgalmasabb. Az egész azzal kezdődött, hogy anyu elkirándult George nagybácsihoz a napi postával (engem egyébként Borisnak hívnak. Tegeződjünk, ok? Tej). Nem tudom, próbáltatok-e már telen biciklizni. Élvezetes élmény, az biztos. Egyrészt sietned kell, mert lefagy a lábad, másrészt nem szabad sietned, mert elesel és elföröd a lábad (azután lefagy). Na mindegy, azért nagyjából épségben elértem oda a nagybácsi házához, bár a fiúk hónapokig csúfolt egy tegnapi sérülten [illegible] és az egész [illegible] a rajtam röhögött. De [illegible] re. A nagybácsi szó[illegible] fúrcsa tal[illegible] egyikben, [illegible] szerte. Én viszont szerettem legjobb kreálmányát, mely inkább egy tojásra hasonlít, tele [illegible] krokkal és villogó lámpákkal a [illegible] és [illegible]

belefértem. Majd megölt a kíváncsiság. Meg kellett nyomnom egy gombot, nem igaz? Hát megnyomtam.

Bizony, egy villanás után egy másik világba jutottam. Jelenleg egy aszteroidán álltam, amin egy parabolaantenna állt, mellette kiöregedett társa romjai. A távolban még több aszteroidát láttam, amelyeken egy város állt. De hogy jutok oda? Volt ugyan itt egy szerzőhíd-szerűség, de hiányzott egy szakasza. Nem volt mit tenni, elindultam az egyetlen járható úton, ahol lejutottam egy közeli kisbolygóra. Addig mászkáltam rajta, amíg nem találtam egy görbe vasdarabot (**BENT METAL BAR**), három kis követ (**SMALL ROCK**), egy áramkördarabot (**PIECE OF CIRCUIT BOARD**), valamint egy még kisebb aszteroidára ugorva egy éles

Ez az aligátor is tíz centis volt, amikor lehúzták a vécén.

vasdarabot is (**SHARP PIECE OF METAL**). A kisbolygó körül keringett egy másik aszteroida is, [illegible] ugorva (nem mondom, sok minden az időzítésen) elértem azt a szerzőhidat, amin ide jutottam. Visszamentem hátra a kiindulási helyemre, és a vasrúddal feleszegeltem a parabolaantenna irányítópaneljének fedőlap[illegible] (**INSERT...**), amit fel is vettem. Miután az áramkördarabot beleillesztettem a [illegible] konzolba (**INSERT...**), áramütést [illegible] amelynek hatására el tudtam olvasni az eddig ismeretlen frást. Cool! A konzolt használva (**USE**) [illegible] kiválasztottam a Connect Channel pontot azok[illegible] algatás után) a Gavric [illegible] volla, teljes lett a bíró. Azon[illegible] mielőtt elrobantam volna a városig, még kikapcsoltam a szűrőrendszert is (Filtration System/Gavric Homeworld). Nem is tudtam

Fogd a [illegible] és [illegible]

UNIVERSE

VAJH MILYEN ÉRZÉS LEHET EGY ISMERETLEN DIMENZIÓBAN ESZNIEZ TERNI? HÁT, NEM A LEGPAZARABB...

A komplett megoldás!

később ez mennyire fontos lesz! Még elolvasgattam az információkat a konzolban, majd elindultam a város felé.

[illegible]

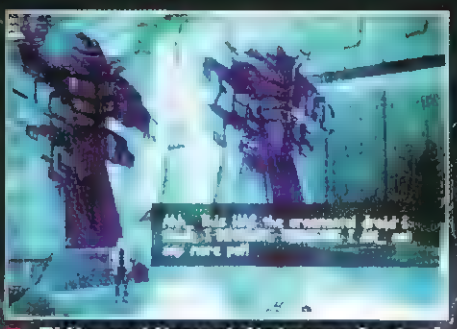
A városban először is felvettem a kajásdobozt (**FOOD CONTAINER**), majd elolvastam a monitoron megjelenő feliratokat (**LOOK...**). Aha! Hát azért ilyen kihalt az utca, mert kijárási tilalom van, és az ezt megszegőket megbüntetik... Lehet, hogy ez nem maga a megtestesült demokrácia? Na mindegy, azért bécsöngettem néhány helyre (a csengőgombbal, értelemszerűen). Az egyik ajtót ki sem nyitották, a másik mögött hörgött valamit egy [illegible], majd ha erősködtem, benyomott egyet az orr[illegible] hogy nem fog menni. Inkább lássuk a szemközönyfast (**PUSH...**). Még jó hogy az elején kikapcsoltam a szirénát, azért, különben most lasírtot csinált volna, belökte szentjánosz. Kimentem a kisbolyogóra (kutyám hátha visszaszökik a városba), de legalább velem esett egy tükör (**MIRROR**) [illegible] néhány kisebb kupac szemét is (**GARBAGE**). A városban továbbmentem [illegible]. A tükröt odadobtam a lézerrel védett ajtóba, mire a lézerek egymást lőtték ki. A ház fakó a kiszon[illegible] hogy [illegible] clázzak, hanem keressem inkább Silphinaa [illegible] ajtón, mert ő szokott emberszabásúakkal társalogni. [illegible] csengőt használva maga Silphinaa nyitott [illegible] rövid habozás után beengedett. A házban kikérdeztem mindenféléről, mire ő hosszú misztikus duma után Myrell barátjához irányít, Wheelworldre. Ekkor hirtelen megérzésem támad: mintha robotok közelednének az ajtóhoz. Így is volt: [illegible] az emeletre [illegible] mikozben a robotok [illegible]

De nem tudtam az ajtónyitó kódot! Sebaj, a nyers erő itt is segít: egyszerűen szétvertem a kódtáblát a vasrúddal (**ATTACK...**), mire az ajtó kinyílik, én beugrottam és bezártam magunk mögött.

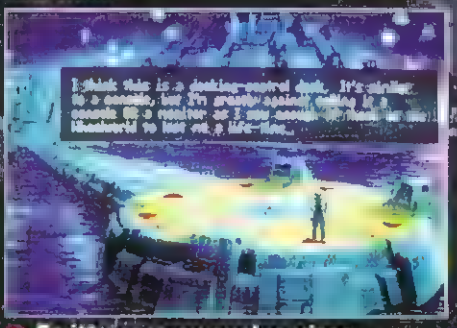
Az emeletre jutottam. Kinyitottam a szekrényt, a talált ruhát pedig magamra öltöttem (**WEAR...**). A ruha ujjába épített computert használtam a fali nagyszámítógépen, mire az bekapcsolt. Újra használtam a falszámítógépet, majd a megjelenő menü segítségével kinyitottam az ablakot. A parkolóba jutottam, Silphinaa kocsija mellé. A kézi computerem [illegible] kikapcsoltam a kocsi riasztóját (**USE...WITH CAR**), majd beugrottam a járgányba (**JUMP...**). A ruhában talált zöld [illegible] kártyát a helyére illesztettem (**INSERT**), majd [illegible] repülőgépbe [illegible] a kocsi. 87704. Az autó [illegible] elindult. Ekkor azonban újra látomásom támadt: a császár utánamküldte Kaleev bárót, hogy elpusztítsa. Nem is tudtam, hogy ilyen fontos vagyok!

[illegible]

Amint kiléptem a bolygó légköréből, egy kalózhajó [illegible] (meg a hányinger). A Snorglat nevű kalózzal beszélve egyezséget kötöttem: ha adok neki valami értéke[illegible] cserébe elvisz (preszli) Wheelworld-ba, ahova [illegible] nem [illegible] eljutni (hosszútávú útra [illegible] nem alkalmas a kocsim). Ezután a középső, [illegible] pennyőt használva megadtam [illegible] a Balkamos / nevű bolygó (**NAVIGATE COURSE, LAY IN COURSE TO...**). Itt leszállítottam (**DESCEND TO PLANET, SELECT QUADRANT**) a bolygó felszínére, [illegible] mellől egy [illegible] alapban lévő [illegible] (**LIFT ROBOT**), majd egy [illegible] (**CANISTER**). A kettőt [illegible] (**COMBINE...**) [illegible] kocsimba [illegible] (**USE...**). [illegible] kocsimat [illegible] (**MOVE FROM PLANET**), majd elugrottam [illegible] Slev 4 bolygó[illegible]



Fiúk, a lábmunkátokon még javítani kell!



Ez itt nem egy nyeles pizza...

A bolygó másik légömbjén egy megzizzent szerzetest találtam, aki valójában hajótörött volt, képzelt társai voltak és már nagyon vágyott valami normális ételre a sok sziklavacsora után. Odaadtam neki a Blobokat, mire hálából egy értékes kristályt adott, amely nem volt más, mint egy értékes ételízesítő. Ezzel már elugorhattam Philanthropia, majd Snorglatnak adva a kristályt ő cserébe elvitt Wheelworldre (sajnos bedokkolnom nekem kellett, mert az automatika elromlott).

[illegible]

Először Snorglat [illegible] nem akartam a biztonsági [illegible]. Akármit mondtam neki, a vége az lett, hogy kábítófegyverrel letiltás elvitte a kristályt. Mivel az energiaszint nem tudtam utánamenni (nem tudtam kinyitni), beugrottam a kocsimba és elmentem az 1-es leszállópályára. Tegyébként hamar kiderült, hogy csak négy [illegible] kapok az energiát, úgyhogy étkezésről [illegible] volt, az energiaajtó nyitva volt, így kijutottam [illegible] a 40-es leszállópályára [illegible]

Ez bizony a börtönbolygó. Egyig meg [illegible] meg innen.

Ez az űrhajó hallja. De hogy [illegible]

Lényeg [illegible] Vajon miért!

(**PUSH...**), majd felvettem a táskájából a kábelt. Vissza az egyeshez, át az úton, ki a kijáraton. Egy lifthez értünk, amely használat közben megakad. Sebaj, itt a kötél (**USE...**), amelyen leereszkedhetünk a szakadt fazonhoz. Beszélve vele (és nekiadva a laposüveg unicumot) kedvességünket egy ID-kártyával hálálja meg, amely védett területekre is szabad bejárást biztosít. A lift kezelőpultjával használva a robotunkat az felemel minket, kimehetünk balra. Az autópályán felfelé haladva bejutottam a városba.

Először vettem egy kis kábító hatású chipset a jobb szélen található automatából a kártyám segítségével (**USE...**), majd bementem a bárba. Itt játszadoztam egy kicsit a Space Invaders-automatával, majd beszédbe elegyedtem a fontosnak látszó lénnyel. A neki vásárolt italba belekeverrtem a chipset, mire ő gyanútlanul felhajtotta azt, majd annak rendje-módja szerint el is ájult. Felvettem a kitűzőjét, majd visszamentem az autópályára. Itt épp egy véres jelenetnek lehettem tanúja: egy öregembernek vágta le két jetpack-es suhanc a kezét. Segítőkészen megkérdeztem az öregtől, mit tehetek érte, mire ő a támadók után küldött engem.

Kocsimba ugorva üldözni kezdtem őket, majd hosszas hajsza után leszállásra kényszerítettem a kéz hordozóját. Ki-derült, hogy az öreg Gyógyító varázsló volt, akinek a gonosz Kaleev raboltatta el a kezét, hogy így szerezze meg bűvös hatalmát. A kézzel elmentem a bár előtti parkolóba, ahol már várt rám az öreg. Egy biztos helyre akart vezetni, mikor megjelent Kaleev báró, és rámuszította két robotját. Elfutottam a liftig, majd le is ugrottam rá, így a robotok már nem értek el. Lemásztam a csavargóhoz, majd jobbra találtam egy utat a vasúthoz. Mivel itt minden út le volt zárva, nem maradt más választásom, mint hogy ráugorjak az egik szerelvényre. Az az űrállomás előtt állt meg, ahol gyorsan le is ugrottam róla a sintartó pillérre. Lemásztam, majd leugrottam a legalsó szintre. Itt egy ajtót és egy szellőzőnyílást találtam. A nyílásba beküldtem a robo-tomat (**USE...**), aki belülről kinyitotta az ajtót, de eközben használhatatlanná vált. Megsirattam, majd az ID kártyám segítségével vettem egy jegyet a leg-közelebbi, Mekanthallor Galaxisba induló járatra a fali terminálnál (**USE...**). Kinyitottam az ajtót (**USE...**), és beléptem a folyosóra. Itt először a jegyemmel ki kellett kapcsolnom az erőteret, mire végre beléphettem az űrhajóba (az ajtón keresztül (**USE...**)). Épp jókor, mert egy robot már a nyomomban volt.

AZ ŰRHAJÓN

A hajó előcsarnokában vagyok. Itt csak a liftet érdemes használni, a beszélgetéssel csak húzzom az időt. Felmentem a jegyemen feltüntetett szobába (1. emelet, 1. ajtó). A folyosón beszélgetőktől kihallgattam, hogy a Császár tud a jelenlétemről a hajón. A szobámban egy holo-

Züllhetnékem támadt...

üzenetet kaptam a Felkelőktől arról, hogy a hajón bombák vannak elrejtve, nem ártana elhúznom a csíkot. Azért használtam a telekomot még egyszer, mert a harmadik emeleten felhívhattam Myrellt, aki ugyancsak a hajón van. Ő a szobájába hívott. Ott elmondta, hogy meg kell találnom a Power Gem-et, mert csak azzal győzhetem le a Császárt. Odaadja a Csillagtérkép második darabját is (az elsőt a Gyógyítótól kaptam), amelyeket össze kell illeszteni a teljes térképhez. A Power Gemet csak az Elveszett Bolygón találhatom meg, amelynek helyét a térkép jelzi. Mikor kijöttem a szobából, egy orgyilkosnő akart lelőni, de az egyik bomba pont ekkor robbant jel, és a nő fejét beütve elájult. Egy pisztolyt és egy "slusszkulcs"-kártyát vettem fel mellőle, majd lelíttez-tem a parkolóba, beugrottam a kocsiba és hussss! Ekkor má' megin' egy látomásom támadt a szintén támadásba lentülő Császárról.

ÚJABB ŰRKALANDOK

Irány Arkalon-5! A bolygón egy hatalmas harci gépet találtam, egy egyenes fémrúddal egyetemben (**PULL...**). A gép

ELÉG-E AZ ÜDVÖSSÉGHEZ A FESTMÉNYSZERŰ HÁTTÉRGRAFIKA ÉS AZ ATMOSZFÉRIKUS MUZSIKA? SAJNOS NEM!

Az ott lenn egy hontalan, ez a kis maszat (amire az ujj mutat) meg én vagyok.

rúddal, de áram nélkül nem tudtam működtetni. Elmentem hát inkább Daarlon-Korvra, akol egy szentélyt találtam. Összeillesztettem a térképemet az egyenes vasrúddal, és az így kapott tárgy pompásan beleillett az oltár oldalán található nyílásba (**INSERT...**). Egy másik bolygóra teleportálódtam, mely Haldeban volt, az Elveszett Bolygó. A fali felirat segítségével megoldottam a feladványt: adott sorrendben kell a padló jelzett kockáira állni, majd az utolsón állva (amikor már minden lézer kialudt a Power Gem körül), a felszedett kővel ledobtam a Gemet. Ekkor azonban démoni lények vettek üldözőbe, ezért gyorsan felkaptam a Gemet, visszafelé átugrottam a leszakadt hidat, majd belevetettem magam az újra megnyílt portálba. Megmenekültem! Siettem is vissza az Arkalonra, ahol a kő mágikus erejével bekapcsoltam a terminált, majd a középső menüpontot választva bekapcsoltam egy szállítósugarat. Beleállva az felszippantott...

Egy Mekalien-lény haldoklott előttem. Elmondta, hogy a Császár fogá az enyémhez hasonló varázskövekre fáj, ezért harcol az ő népével. Utolsó ajándékként még egy álcázóberendezést ad, amit a kővel kombinálva már majdnem használhatok is. Kocsimmal elindultam a Mekanthellor Galaxis felé, mire felszippantott a Colossus börtönűrhajó. Parancsnokával beszélve kiderült, hogy egy felkelő hajón vagyek, ami a flottát a királyi főváros, Coros ellen vezeti. Ott engem egy ember fog segíteni, a neve Doshiv. Gyorsan oda is teleportáltam a géppel.

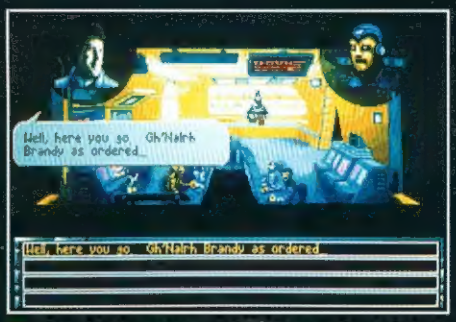
COROS

A fővárosban néhány csempész azonnal el is kobozta a kocsimat, és csak segítőkészségemnek köszönhettem, hogy nem lőtek agyon. Bent a városban lefelé haladva két Sentinel robot állta utamat, nem engedtek tovább. Ezért visszamenve a dekorációrobotot küldtem oda, majd mikor visszajött, a FISH jelszóval újra visszaküldtem. A Sentinelek persze szétlőtték, de enyém lett néhány elem, amivel máris működött az álcázóberendezés (**COMBINE...**). A berendezést a kézi computeremmel használva láthatatlan lettem egy kis időre, így átmehettem a Sentinelek között. Balra fordultam, mire megjelent előttem a Báró. Néhány keresetlen szó után egy tűzgolyót bocsájtott rám, ami azonban a Gemről visszapattant, és őt találta el! Amíg a padlón agonizált, felkaptam az ID-chipjét, majd búcsúcsókot hintve ellibegtem jobbra.

Újra láthatatlanná váltam a Sentinelek miatt, majd elmentem a várfalat őrző robotokhoz. Szóba elegyedtem velük, ami csak azért volt lehetséges, mert a chip miatt azt hitték rólam, hogy én vagyok Kaleev báró. Kapva kaptam az alkalmon, és egyikükkel egy lukat lövettem a falba, remélve, hogy a Citadella egyik titkos folyosójára jutok. Marha mázlim volt, mert tényleg oda jutottam. Hamarosan azonban megjelent az igazi báró is, és utánamuszította a robotokat, így sietnem kellett. A folyosón végigfutva egy zárt ajtóhoz jutottam. Kinyitottam a fali kapcsolóval (**USE...**), majd elbújtam az ajtó melletti mélyedésben. Az a buta robot persze besétált a csapdába (és az ajtón). Rázártam a zsilipet, majd addig futottam, amíg egy hatalmas gyíkig nem jutottam. A szájába bedobtam az ID-chipet, majd visszafutottam és kiengedtem a robotot. Újra elsiettem a gyíkhoz (nyomomban a robottal), majd beugrottam a farka mögé. A robot nem vett észre, hanem inkább szépen belesétált a gyík fogai közé. Mindketten elpusztultak, mikor a robot felrobbant. Én viszont felvettem a gép elemeit, és újra összeállítottam az álcázóberendezést. Mivel a hüllő elpusztult, már felmászhattam a felszínre. A csapóajtómat rögtön tűz alá vette egy lézerágyú, ezért láthatatlanná válva elosontam.

Ennél a fővárosnál még Alma-Atának is több lakosa van.

Újabb robotokba botlottam, de a vezetőjük hátán kinyitottam egy panelt (**PUSH...**), majd átprogramoztam a gépet, mire az volt oly szíves lelőni "társait", majd önmagát is elpusztította. Felfelé indultam tovább. Itt Man-Brute-ba, a Felkelők vezérébe botlottam -szó szerint, mivel sebesülten feküdt a földön. Sürgetett, hogy ne vele foglalkozzam, hanem a császárral, aki nagy elbizakodottságában megjelenik majd hatalmas robototthonában a nép előtt, hogy együtt ünnepeljék a Felkelés



Az ital neve túl hosszú, hívjuk inkább nagyfröccsnek!

leverését. Az egyetlen módszer amivel elpusztíthatom az, hogy hozzávágom a Gemet, mivel az a negatív energiákat a használójuk ellen fordítja. Man-Brute a kesztyűjét is odaadta, hogy annak erejével pontosabban célozhassak. Úgy is lett - a Császárt provokálva először a Bárót pusztíttattam el a császárral (elhitettem vele, hogy a báró ellene szervezkedik), majd a tirannust dobtam fejbe a kővel. Az ünneplő tömegből egyszerre előlépett George bácsi, aki egy távirányító segítségével azonnal haza is vitt minket. Itt a vége, fűss el vele...

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

UNIVERSE KIADJA: COREDESIGN

grafika	
hang / zene	
kezelhetőség	
kihívás	PITE — KORREKT — KEMÉNY

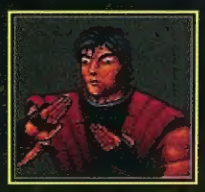
ÖSSZHATÁS 72%

C64:	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4 HD: 15 VIDEO: VGA CPU: 386 CD:0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

EGY HARC, AHOL NEMCSAK A TÚLÉLÉS A CÉL!

MEGJELENIK NOVEMBER 21-ÉN C64 LEMEZRE!

SE NEM MORTAL
SE NEM STREET
DE FIGHTER
A JAVÁBÓL


FOXX

MEDIK

SATO

SNAKE

STROGOFF

WOODOO

YAGO

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL: (72) - 313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151

TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

BÉKÉSCSABA,
Kun u. 31.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL